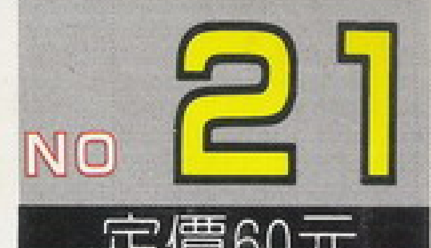
SOFT WORLD

MONTHLY

軟體世界


12月號 1990年
NO 21
定價60元

雜誌

Professional Magazine for IBM PC Games

小人物狂想曲
彩色攻略

惡魔城傳說
完全攻略

銀色匕首之謎
攻略(一)

資訊月
電腦族總動員

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 中華民國78年4月8日創刊 每月8日出刊



台北：[illegible]台北市貿·B區
台中：[illegible]台中世貿
高雄：[illegible]～元/1高雄技擊館



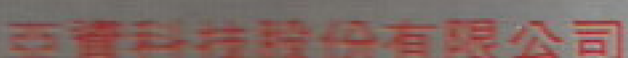
全國速度最快的電腦

32位元電腦的極品

海狐
F58
CACHE 386

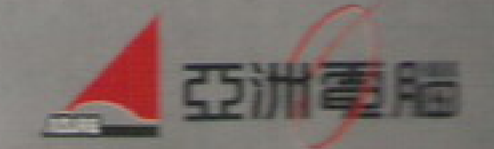
■中央處理器／
CPU採80386-33，附加INTEL80387和WEITEK3167輔助運算器插座
■執行速度／
58MHz
■主記憶體／
1024KB RAM可擴充至16MB ON BOARD
■快取處理器／
INTEL82385-33，採32KB static RAM雙組相關式(2 Way Associative Cache)快取架構，Hit Rate 95%以上
■輔助記憶體／
採用日製1.2MB2部，可選配40MB硬碟1部
■鍵盤／
■螢幕／
■顯示卡／
■電源供應器／
■擴充槽／
PRINT PORT及GAME PORT
PORT，AT-BUS卡

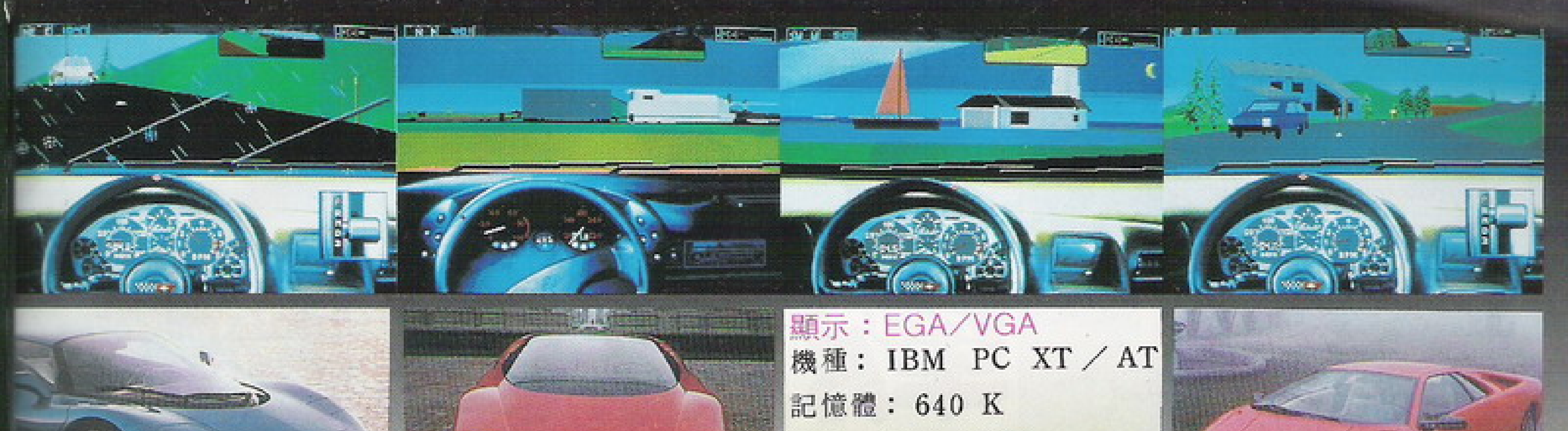




亞資科技股份有限公司

TEL:(07)384-8088 FAX:(07)384-4537
TEL:(02)394-5225 FAX:(02)397-3977
TEL:(035)218-909 FAX:(035)218-910
TEL:(04)323-6777 FAX:(04)323-0266
TEL:(06)274-6090 FAX:(06)274-6091









顯示：EGA/VGA
機種：IBM PC XT／AT
記憶體：640 K
操作：鍵盤／搖桿
類別：模擬
片數：3片
售價：230 元



只要擁有"她"，「追逐風、追逐太陽」就不再是個臆想。

Test Drive III

名車大賽(3)

在「醉臥美人膝，醒握天下權」的英雄時刻，相信驕傲自負的你一定極想有部卓爾出衆的名車來襯托你的名士風範。

現在**名車大賽**再度推薦給你另一種不同的兜風心情——90年新款流線型跑車。全新的idea，遊戲完全模擬美國公路的實景實況，不論風吹雨打、公路狂飆、黎明黑夜，甚至車毀人亡，都能帶給你逼真、刺激的臨場感，讓你親身體驗那種瞬間爆發的加速度及不可一世的感覺。

如千里駒般靈動的名車難尋，
如**名車大賽**般過癮的遊戲難覓。
希望你是個獨具慧眼的伯樂級玩家。
別錯失與風賽跑的快感哦！

特色：

1.畫面寫真詩意、細膩縝密，海天一色的「數大」之美及農家小舍的精緻風貌，皆表現得淋漓盡致。
2.支援**魔奇音效卡**！可選擇數首風格迥異的樂曲來伴你渡過漫漫旅程。
3.可選擇多種比賽類型及對手型式。
4.具錄影重播的功能，讓你能流連陶醉在沿途的美景中。



ACCOLADE

目錄



SOFT WORLD

MONTHLY

軟體世界雜誌

Professional Magazine for IBM PC Games

NEW FILES

GAME在燒

國內報導

RPC俱樂部

PC地帶

英雄交響曲

遊戲攻略

21

1990
12月8日出版



封面故事：
猴島小英雄冒險事蹟
盧卡斯公司年度巨作

發行人／蔡美賢
編輯顧問／謝明奇
總編輯／李初陽
主編／吳海境
編輯／魏 恝、陳 道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
文書處理／曾玉琴
編輯支援／王美玲、林淑敏、黃啓禎、柯志祥、謝政憲、葉秀娟、劉 瑋、張雪容
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、牛振風、黃文鵬、孫榮隆、李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／葉明璋、魏宇明、吳謙諒、劉伯岳、趙君豪、陳宗甫、董純甫
駐美特派員／亞佛列德
內文打字／長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製版／聯仲彩色印刷製版公司
封面印刷／海竹印刷所
內頁印刷／麗新彩色印刷公司
製本／信義製本所
發行所／軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱
登記證號／局版臺業字第3082號
出版公司／合聲文化事業有限公司


敬告擁有MT-32
的玩家，因未能取得此
遊戲 Disk 9 MT32音效
卡，故無法與此遊戲同
時發行，敬請原諒。
猴島小英雄
嗚…，我的人客怎麼全
跑了？
巫毒教主可預知
未來。
THE SECRET OF
MONKEY
ISLAND



繼瘋狂大樓、聖戰奇兵、紗之器後，盧卡斯公司又推出年度巨作——猴島小英雄。遊戲背景是大航海時代：英勇的航海家無畏怒海狂濤。四處航行探索新天地，找尋未知的寶藏。在這個屬於冒險者的時代，請跟隨著有理想有抱負的小主角 Guy brush 一同踏入冒險旅程 。

在這場旅程中你將遇見各形各色有趣的人物：罵遍天下無敵手的劍王、神秘的巫毒教主、美麗又刁蠻的女市長，還有害怕罹患動脈硬化而改吃素的食人族及留在荒島30年連自己姓名都忘了的老頭。最後，你將面對恐怖的鬼海盜船長，救回心上人。遊戲過程絕無冷場，幽默的對白與情節使你開懷大笑，還有出人意外的結局呢！這一些都值得你細細品味。

延續以往的風格，猴島小英雄的操作介面也採人性化設計：所有可用指令都列在畫面上，不必打入又臭又長的命令；主角永遠不會死於非命，就算跌下懸崖也會被橡皮樹彈上來，再也不用一面破口大罵，一面載入上次進度。這遊戲適合所有想法年輕的人，玩家們千萬別錯過了。

狗兒乖，狗兒乖乖，不要來咬我。

你問我的名字？呃…，咦…，太久沒用，忘了

鬼海盜船長：「我毀了…」。

喔！寶藏，我挖，我挖，我挖挖挖。

小子，我有全島惟一的藏寶圖，有興趣嗎？

顯示：單色／CGA／EGA／VGA
機種：IBM PC XT／AT
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠　記憶體：512 K　類別：冒險　片數：8片　售價：420元

二十五世紀系列 I



THE 25TH CENTURY

BUCK ROGERS

COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING COMPUTER GAME, VOL. I

TSR, Inc.

SSI

WELCOME TO THE 25TH CENTURY!

歡迎蒞臨二十五世紀

拯救地球 一個全新的角色扮演舞台，帶你脫離遠古幻想世界，進入科技文明的二十五世紀。

拯救地球 遊戲承繼SSI一貫的RPG操作系統，提供給你最佳的冒險旅程。

想衝入未來，提早體驗使用高科技武器的快感嗎？二十五世紀系列Ⅰ **拯救地球** 是你的最佳選擇！

西元2456年，人類拜生化及星球科學之賜，已普遍移民至太陽系各星球，水星的巴洛可式太陽能收集衛星城市、火星的天空之城，以及金星上的變種低地人村落先後建立，整個太陽系看似欣欣向榮。

但人類的母星地球呢？浩劫後的地球已成為各星球強權爭奪下的垃圾場及戰鬥變種生物的實驗基地。

巴克羅吉斯上校—二十世紀的太空英雄—在冰封五世紀後，帶領新地球聯盟逐出強權、重建地球。但強權的可怕陰謀也正在各星球悄悄的進行中。

新地球聯盟需要有智慧、有技能的熱血青年加入保衛地球之列。不管你是戰士、醫生、火箭駕駛員、工程師或流浪漢……，新地球聯盟都需要你。

顯示：單色／CGA／EGA／VGA
機種：IBM PC XT／AT
記憶體：640 K
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類別：角色扮演



片數：3片
售價：230 元

加入巴克羅吉斯的新地球聯盟，解救受折磨的美麗地球！

承繼SSI最佳的RPG操作系統，老手、新手皆能快速上手。



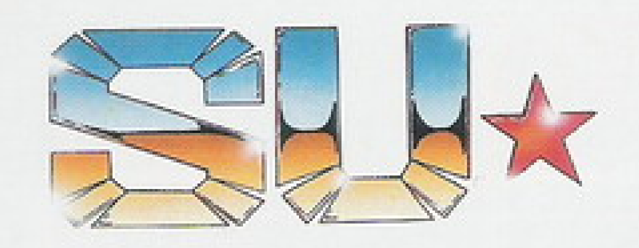
在真空狀態下的太空中絕無僥倖可言。善用你的艦載雷射、飛彈及波動砲擊碎敵人吧！

在改造後的各星球地表上，有著無數的可怖變種生物。火箭筒、雷射槍、手榴彈、合成力劍以及強力戰鬥裝甲和技能，是你成功的主要關鍵。



拜核能火箭引擎之賜，在25世紀太空航行已是件輕而易舉之事。

STORMOVIK



戈巴契夫的民主後盾……









自從戈巴契夫宣佈經濟改革以來，東歐國家也掀起一片民主浪潮，原本一黨專政或獨裁的政體不是被推翻就是被迫舉行全民投票，原本代表鐵幕的柏林圍牆也在一夕間成為歷史名詞。這一切似乎是和平的契機，但並不是所有事都這麼順利。

在東西陣營內各有一批鷹派分子，害怕和平到來會削減本身的重要性，便策動了一連串的陰謀。起初只是軍用物資失踪，後來更演變成軍事基地遭恐怖份子佔領，並派出軍用機互相攻擊。東西陣營互相指責對方發動攻擊，第三次世界大戰一觸而發。

你是最高蘇維埃組織派出的紅軍打擊中隊一員，任務就是清除這些恐怖份子，維持世界的秩序。你所駕駛的是花費人民不少血汗的 SU-25 戰鬥機，它具有優異的空中性能與猛烈的對地攻擊火力。但是，你除了面對叛徒之外，還要對抗對方的F-16、F-117等新式飛機。為了人民的期望，你得義無反顧的奮鬥。



• 特色 •

- 讓你嚐試駕駛俄製飛機的不同感受。
- 多種不同的任務，隨著階級的調升，難度增高。
- 可切換地圖畫面與各種視野。
- 畫面具有俄羅斯異國風味。

• 備註 •

顯示：單色／CGA／EGA／VGA
機種：IBM PC XT／AT
記憶體：512 K
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類別：模擬
片數：3片
售價：230 元

NEW

星式7号

傳說中　星式 7 號又稱「金烏」，是隕落天際的太陽，能讓萬劫不復的地球在浴火中重生…

STELLAR 7

REGULUS

ACTUAL SCREEN SHOT

支援魔奇音效卡

吉爾・卓克遜（GTR Draxon）這個大魔頭擁有強大的軍隊及武力，企圖讓整個世界完全籠罩在他邪惡的羽翼下。你一奉命駕駛星式 7 號戰機前往大魔頭的巢窟，來個先下手為強，消滅這個狂妄自大的魔頭。

卓克遜在七個行星基地佈下天羅地網：20多種超級戰機和練過「金鐘罩」、「鐵布衫」的中頭目等著你自投羅網。你必須先征服這七個危機四伏、戰雲密佈的行星後，才能與卓克遜一決死戰。

New 星式 7 號曾轟動整個 APPLE 市場，堪稱為射擊遊戲中的經典之作。現今更以細膩的畫面和流暢的操作搶攻 PC，配上魔奇音效卡的震撼音樂和256色的高解析度畫面，保證令你嘆為觀止！

特色：

- 20多種超級敵手，戰略智能冠蓋群英。小心！可別被打成肉包子喔！
- 畫面背景描繪逼真、自然。所以物品景物移動靈活順暢。
- 動感刺激的音樂讓你緊張得直冒冷汗。

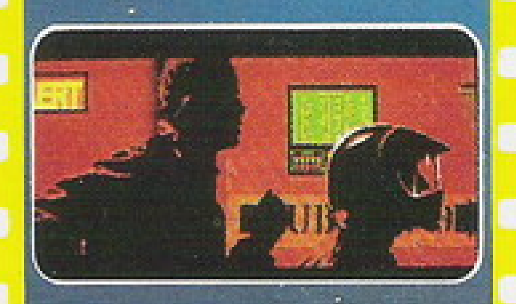
顯示：單色／CGA／EGA／VGA
機種：IBM PC XT／AT
記憶體：640 K
操作：鍵盤／搖桿
類別：動作
片數：4片
售價：270 元

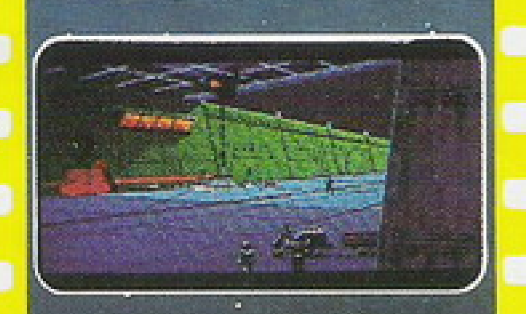
銀河的魅力向你招手！



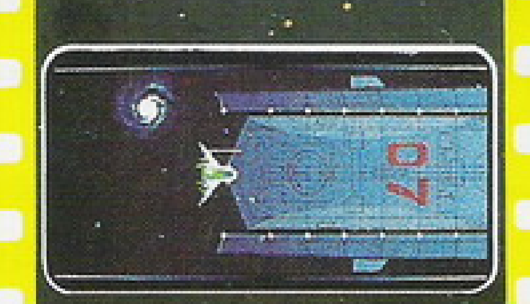












ORIGIN™

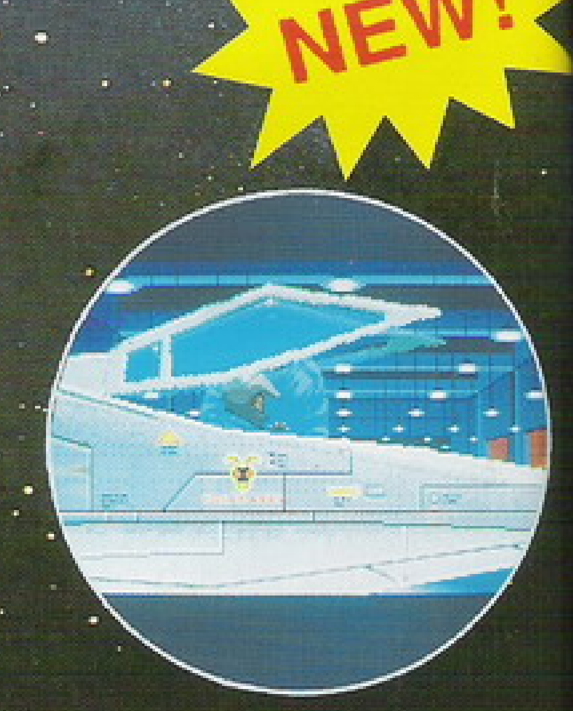
跟隨基地母艦「虎爪」南征北討，只要是人類需要救助的地方，都會看見「她」的蹤影！Origin公司繼創世紀VI之後又一個精美魄力強片登場。

駕駛宇宙戰機，搭配雙人戰鬥小組執行任務，與敵人在遙遠的太空中全力週旋，使出渾身解數調度友機配合各種戰術，否則你將成為另一團哀傷的煙火，照耀著你自己的太空葬禮！

但身經百戰的隊友們不會輕易地棄你而去，只要你肯仔細聆聽他們的戰場經驗和建議，並且從中汲取菁華，使其成為在生死關頭保命的基礎。你會慢慢發覺這些另具個性的夥伴都有其可愛又獨特的一面。

尤其難得的是總計數十餘個任務均各具巧妙，完全不炒冷飯，前後一氣相貫的任務劇情，更讓你在激戰之餘大有「冷眼細看人間浮沉」的心情，雖說滄海桑田，飛行員的生命就在縱橫宇宙的對戰瞬間放射出永恆的光芒！

NEW!



銀河飛將

所有的獨形外星對頭也非個個都是呆瓜，他們也有精明幹練和威名遠播的太空殺手。「王見王」是每個寂寞高手的唯一

WING COMMANDER

"老大！老大！四面八方都是敵機，我無法擺脫它們！"

"獵人，穩著點，我來了！……"

各式飛彈齊發，這是一個讓慣玩大型電玩的 Game 迷矢口叫好的立體射擊遊戲，逼真的模擬程度無論大處小節都毫不含糊；夜以繼日，鍥而不捨，從內心感動到髮梢就是它——真正擋不住的感覺！

犀利的武器，先進的設備，逼真的音效，流暢雄渾的音樂，勝負戰績的褒貶，完成任務的責任，狡猾多詐的蜂擁敵機，宇宙深處強攻大型戰艦。呼籲有志之士，請於聽過任務簡報後，威風抖擻登機待發，榮浴人類勝利之光漂亮出擊！

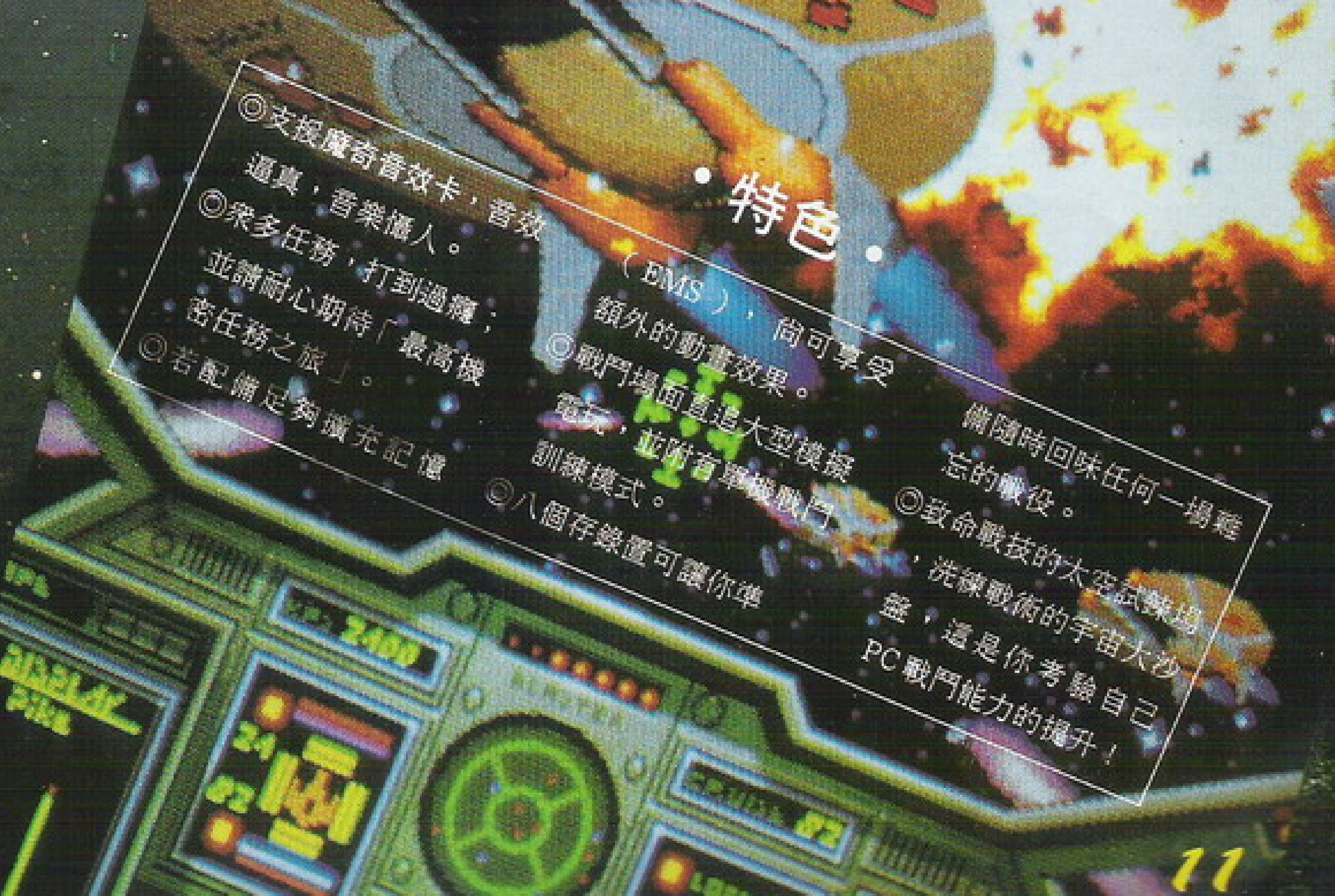
顯示：EGA ／ VGA
機種：IBM XT
記憶體：640 K
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類別：動作模擬

支援魔奇音效卡



心願，就如同星空下的焰火總是格外美麗。當然，其中也有以凶殘著名的狠心毒手；就以那個專殺跳機駕駛員的 Dakhath 來說吧，沒有人不想馬上把他連人帶機粉碎成漂流宇宙的太空垃圾，只可惜有更多人成為他槍口下的冤魂……。

收拾戰機若烹小鮮，料理戰艦遊刃尚有餘，數種能源砲與



•特色•

◎支援魔奇音效卡，音效逼真，音樂播人。
◎衆多任務，打到過癮；並請耐心期待「最高機密任務之旅」。
◎若配備足夠擴充記憶（EMS），尚可享受額外的動畫效果。
◎戰鬥場面直逼大型模擬電玩，並附有單機戰鬥訓練模式。
◎八個存錄置可讓你準備隨時回味任何一場難忘的戰役。
◎致命戰技的太空試煉場，洗鍊戰術的宇宙大沙盤，這是你考驗自己PC戰鬥能力的提升！

片數：3片（1.2 M）
售價：340 元

凡一次購買兩套金磁片獎系列產品
贈送精美1991年桌曆1份

金磁片獎系列

魔術彩球

當一位位教人怦然心動的美女「圖窮匕見」時，不相信你的心跳還能低於一百四！

X-ROCK

榮獲第一屆金磁片獎冠軍寶座的魔術彩球（X-Rock）正以快、狠、準的速率進駐你的心房。紅、金、綠、藍及桃紅五彩繽紛的圓球隨著令你呼吸急促的音樂，或慢或快的落下；顏色相同的「一伙」球疊在一塊就會如泡沫般消失。但如果讓同色球「失之交臂」，一瞬間就會「萬丈高樓平地起」，丰姿綽約的美人兒就永遠半遮面了！

這是個讓你忘了上班，上床及上廁所，值得你一玩再玩的遊戲，而且是繼俄羅斯那堆方塊之後，生活中不可或缺的良伴。

記註：與美女耳鬢廝磨固然「樂不思蜀」，可別忘了上床ㄛㄛㄎㄨㄣ哦！

＊每一關都有不同的美女圖，畫面精緻，讓你心蕩神馳，意亂情迷。

＊支援魔奇音效卡！悠揚飄逸的音樂，任你是柳下惠再世也不禁坐懷大亂。

＊你必須要消去擋路的金色球，才能趕快看到美人，而消去金色球的數目會隨著關卡的進階而增加；所以，如何讓金球「垮台」，就全靠你啦！

＊軟體世界極力推薦，「她」抓得住你的心哦！

X—ROCK
魔術彩球



哇！美女，
眞夠瞧的！

看不到美人兒，
心裡眞焦急。

金磁片獎系列

軟體世界

楚漢之爭

第一個以中國歷史為背景
為主題的中文戰略遊戲

楚漢之爭是第一個由國人自行設計，以歷史背景為主題的中文戰略遊戲。在遊戲中，你可以扮演八位起義諸侯中的一名，亦可與八位友人分別扮演，共同逐鹿中原。遊戲開始時，每位諸侯均各自擁有屬地、將領及軍隊，如何帶領士兵東征西伐、統一中原便是你的責任。

每個諸侯及將軍均有固定的人物屬性，而這些屬性則會影響其作戰能力、忠心度、訓練數、人民支持度及是否能使用策略。一般說來，智慧較高的將軍所能使用的計謀就越多，往往只要一個擒將策略施展出來，那怕他是千軍萬馬，也被你收拾得服服貼貼。

從開發屬地到訓練士兵、發動戰事，全靠你運籌帷幄，只要稍一閃失，用錯計謀，便可能導致你潰不成軍、抱頭鼠竄呢！

不管你是否對戰略遊戲情有獨鍾，都該來品嘗一下這個真正屬於中國人的 game。

片數：2片



共有八位諸侯供選擇

秦失其鹿，天下共逐……



四分五裂的中國期盼英主領導



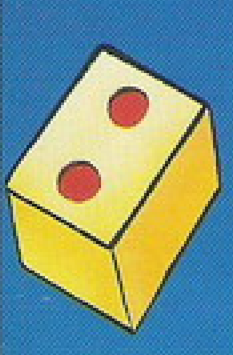
雖然敵眾我寡，但憑我的聰明才智，保證讓敵軍乖乖降服。

…單色／CGA／VGA　機種：IBM PC XT／AT　記憶體：640K　操作：鍵盤　類別：戰略







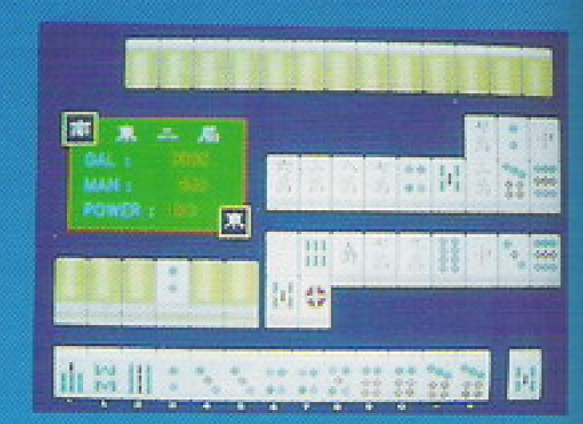




麻雀學園

九連寶燈照前路　國士無雙登金榜

美女如雲大擺龍門陣，今日看我麻將會高手，大型電玩著名遊戲，不日即將向你指名叫戰！



丟五索，聽六七筒。

有人叫「胡」，也有人叫「和」。

貯蓄POWER施展千年不傳秘招。



金磁片獎系列

魔點

一賭美女風采

擲骰子賭一賭自己的運氣，給生活來點不一 樣的感覺吧！

魔點——中國風味的智育遊戲——帶給你心跳加速、來不及呼吸、神經緊繃的感受，過關雖然不容易，卻有非過關不可的誘惑！

這是一個考智力、比反應，還要靠點運氣的遊戲。不同點數的骰子整列降落，而且越來越快，若能在吃掉最少骰子情況下，蒐集到一整列同點同方向的骰子，就有留名於「小人得志榜」上的可能，並出現期待已久的美女圖，讓你魂縈夢牽。

由於遊戲不易過關，因此提供玩家與電腦擲骰子比大小的機會，贏了即可刪掉一列，更有九次的作弊機會，不會讓你因為看不到美女圖而抓狂。

在骰子達到頂端以前 ，蒐集到一列同點同方向骰子，美女就在你左右。

古來聖賢
唯有豪賭者

皆寂寞
留其名

哇！越來越性感了吔！

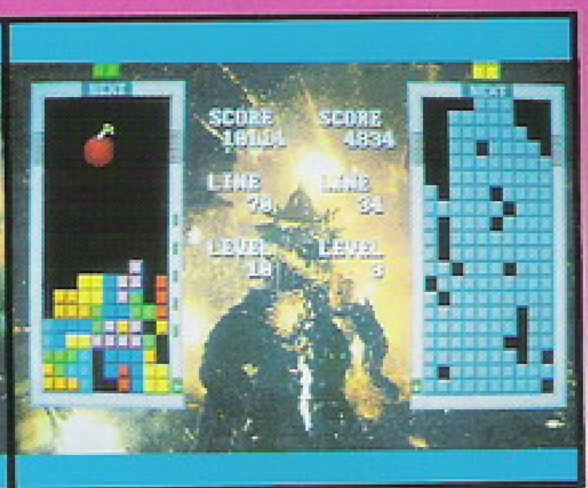
快！快！只剩二個一點的骰子就過關了。

軟體世界

15







顯示：單色、VGA
機種：AT
記憶體：640 K
操作：鍵盤
類別：智育
片數：2片（1.2 M）
售價：150 元

決戰俄羅斯改編自大型電玩，專供兩人進行對戰，雖然有各玩各的模式，但是畢竟對戰要來得刺激有勁，不是嗎？

本遊戲榮獲第一屆金**磁片獎**亞軍，雖然它是移植而來，但是在音效和畫面上都處理得一級棒，絲毫不遜色於大型電玩。喜歡刺激的朋友，何妨邀您的朋友一起來締造快樂，舒解緊繃的心情呢？！

特點：

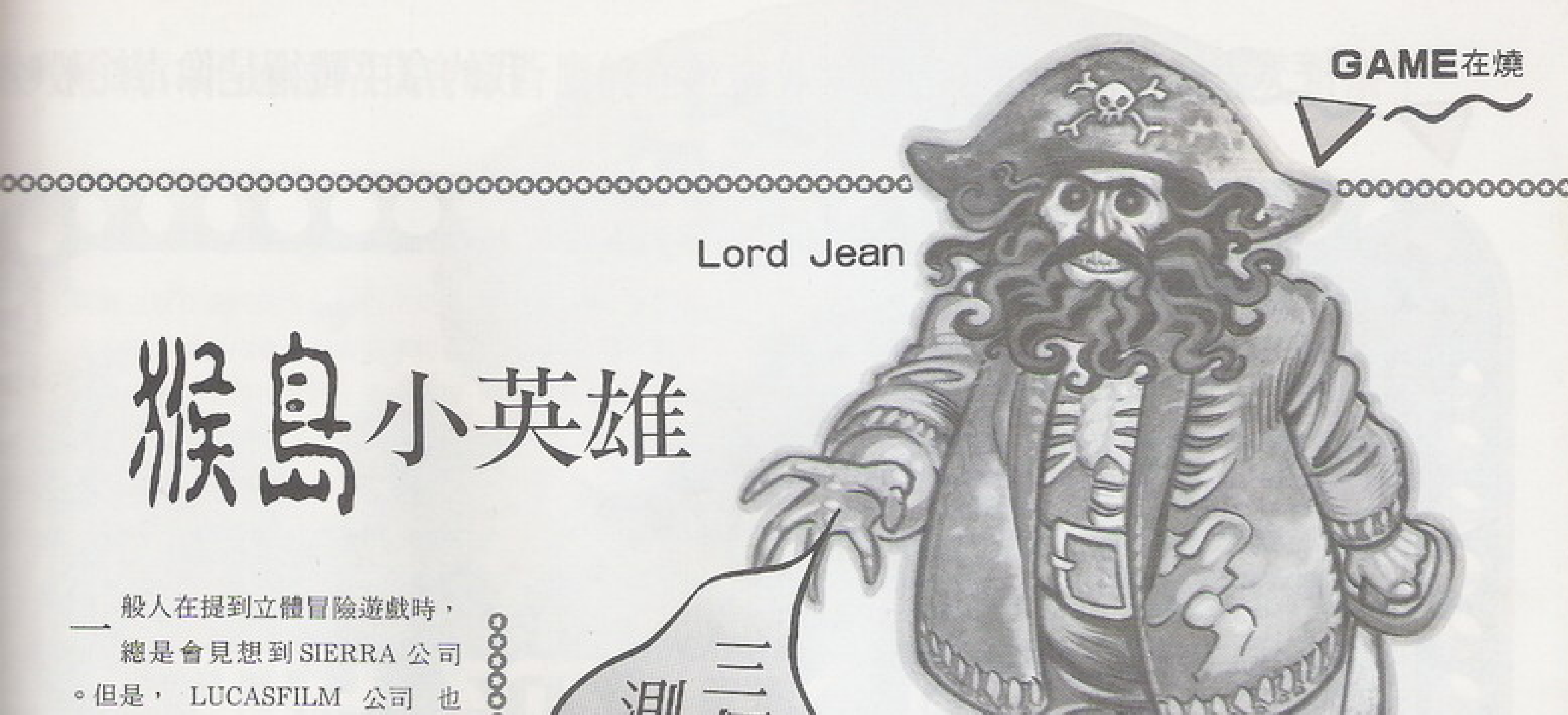
1.可與電腦對戰，共分五等級，由「入門」至「神」，若技術不好可不要輕易挑戰，否則 果自行負責。

2.設有 S 、 F 、 B I 、 4 、 16 特 塊，消掉以上方塊 出現各種特殊功用 你死裡逃生。

3.對戰時，還可以設 己方的方塊全部透 手，要他雪上加霜

決戰俄羅斯

方塊不夠刺激！
試試決戰俄羅斯，保證更精彩！
更驚險，尖叫聲此起彼落！！



Lord Jean

猴島小英雄

一般人在提到立體冒險遊戲時，總是會見想到SIERRA公司。但是，LUCASFILM公司也非等閒之輩。自從瘋狂大樓（Manic Mansion）以來，隆・吉爾伯特（Ron Gelbert）就一直不斷地改進他的遊戲介面，使其更易於操作，更人性化。這可由隨後推出的紗之器（Loom）、聖戰奇兵（Indiana Jones and Last Crusader）看得出來。今年推出的猴島小英雄（The Secret of Monkey Island）更是做大幅度的改革，只要將游標移到適當的物品上，可用的指令會發亮。例如指到門，OPEN指令就會發亮，此時按下滑鼠第三鍵，就可以執行該指令，這使得操作上簡單許多，不必為了湊一個句子大傷腦筋，更不會像其他同類型的遊戲，明明知道要如何解謎卻不知如何讓電腦瞭解你的意思，這遊戲可順手多了！在猴島小英雄只要懂得指令代表的意思，然後運用你的想像力，就可以好好冒險一番了！

在音樂方面，猴島小英雄大多以輕快節奏的為主。尤其是片頭充滿加勒比海風情的主題音樂，一進入遊戲就緊緊抓住你的心，而遊戲過程中的背景音樂更是支支動聽。就畫面而言，整個遊戲有濃厚的卡通風格，配色非常鮮明，讓人有很愉快的感覺；人物的動作、舉止更是誇張，令人忍俊不住。

和其他立體冒險遊戲比較起來，猴島小英雄較「溫和」。在SIERRA的遊戲中，主角動不動就魂歸西天，每次都要存一堆進度，亂麻煩的。而猴島小英雄的主角可真是福大命大，碰到食人族頂多被關起來；即使從懸崖上掉下去，也會被橡皮樹彈起來。而且，每一個難題都有一個以上的解答，就算你作錯了某些事，也都有彌補的方法，不致於讓你犯個錯就得重頭玩起。此外，當你玩完一次，也可以使用不同方法再玩一次，這和瘋狂大樓有異曲同工之妙。

接下來照例給玩家一些提示。這遊戲我花了一個星期多，玩出兩種不同的結局。猴島小英雄共分四段劇情，我先就第一段劇情：「三個測驗」作說明。遊戲開始時，你是一個夢想當大海盜的小伙子。首先要去島上唯一的「渣渣酒吧」，那裡面都是因為害怕鬼船而不敢出海的海盜，你必須和海盜頭子談話，他們會給你三個測驗，並要求你完成，以證明你自己是否有當海盜的天份。接下來你必須乘廚師不在的時候溜進廚房，拿走桌子上的肉、桌子底下的鍋子與外面的魚。第一個測驗是打敗島上的劍王。但一開始你身無分文，只好去馬戲團打工，鍋子會派上用場。有了錢之後就可去商店買把劍，再去訓練場練習。經過不斷的努力，終於出師了。好啦！趕快去找對手練功吧！但決鬥方式是君子動口不動手。當你讓許多人甘拜下風之後，就可以去找劍王了。但他在何方？只要騙騙商店老板，然後跟蹤他，自然可以找到劍王。第二項測驗是找到藏在島上的寶藏，首先還是要找齊裝備，鏟子和地圖一定少不了，然後去黑森林內挖寶，但挖到啥寶物我先保密，到時你就知道啦！

最後一個測驗是偷走市長家中的神像，但你首先要通過看守在門口的狗，而最好的方法就是讓牠們睡一覺。但怎樣作呢？告訴你菜名：「鮮花燉肉」，保證一覺到天明。接下來就要靠各位玩家自己努力了，只要一點想像力再加上一點幽默感，不難結束這個遊戲。

柯志祥

銀河飛將
WING COMMANDER

記得剛從虎爪基地（Tiger's Claw）酒吧內的大型電玩起身，一眼就看見了兩位未來的戰友，還有那位已經是退休飛行員的親切酒保，和他們打過招呼後，便逕往船員寢室而去。

看了四下無人，少不得挑個空舖打個盹，夢裡偷閒豈不快哉？！如果你是第一次嘗試努力 成為 銀河飛將 ，這就是 你奮鬥過程中的第一天！

美妙音樂在片頭的大師指揮下傾瀉而出；鏡頭轉到一場太空追逐的片段，哇！終於在PC上看到足堪與大型電玩比擬的立體射擊遊戲了！按捺住渴欲一窺究竟的心情，先好好地欣賞了整段的片頭展示，才正式進入遊戲小試身手。

古人說：「工欲善其事，必先利其器。」身為太空戰鬥機駕駛員，對敵機作戰經驗自然十分重要，因此我又爬進了酒吧裡的大型電玩，準備在我第一次出擊之前吸收足夠的應變資料。

大型電玩的戰鬥模擬系統中儲存了四種敵軍現行服役中的戰機飛行戰鬥模式，從船艦手册看出它們有 個共同弱點，就是後方裝甲較弱，通常正面衝突和互咬機尾在戰鬥十之八九一定會發生，因此咬住機尾便成了技術性的致命戰術（咬得住別人，他死；你被人咬住，你死！）。

另外就是敵我船艦的側翼受能源盾的保護效果不大，而機身裝甲又不能像能源盾般在受損後自動修補，更何況流線型的機身從側面瞄準起來目標較大，因此從側面削弱敵機護甲也是蠻有效的消耗戰術。

在模擬戰鬥中擊潰一波波迎面襲來的敵機後，除了在這裡留下高分記錄之外，我又幫自己找到了一項癖好，那就是對付左下角的敵機模式（Dralthi）！以貌取人的話，我覺得它長的像又大又圓的「燒餅」，雖然裝甲要比 Salthi 厚一點，但是速度慢了一點，目標也大了一點，打「燒餅」遂成為我日後研究如何快速殲滅敵機的主要項目。

再向酒吧內座上隊友寒喧一番，隨即出發執行我第一次太空出擊，由於先前猛K手册已有一番心心得，如今得以實戰驗證，戰果更形豐碩。返航臨近母艦虎爪基地，獲得降落許可後，作完任務回報便直奔寢室休息（存檔），並將新獲得的一點一滴再加以整理。

此番出擊雖然贏來十分輕鬆，卻也領教到實戰和模擬訓練的確有其不同的地方。就拿視窗效果來說吧，在模擬訓練中你只能看見駕駛艙的前方視野，這對實戰中的飛行員來說是不夠的。適時地快速瞄上一眼機身左右和正後方的狀況，除了有助於對敵機進行目視攻擊，更可藉由觀察僚機是否冒出火花，快速判斷該叫受傷嚴重的隊友先返航；採用大景觀視窗也能協助你看清自機正上方和正下方的視窗盲點，喜歡親眼目睹敵機爆裂的人應該不會放過飛彈追蹤鏡頭吧？！

很快地前前後後出過十餘次任務，多半是進行攻擊或偵察巡邏，

敵人不放；不過通常我會像蒼鷹般在敵機外圍盤旋，再覷準時機衝入狙擊！

偶爾也兼任護航使者—可別吊兒郎當的哦！慢慢你會發覺有些事將會對未來產生某種程度的。逝去的隊友不再復生，由你護送返航的運輸艦將再度陪你出生入死，甚至連殖民地的存亡也維繫於任務結果是否成功！

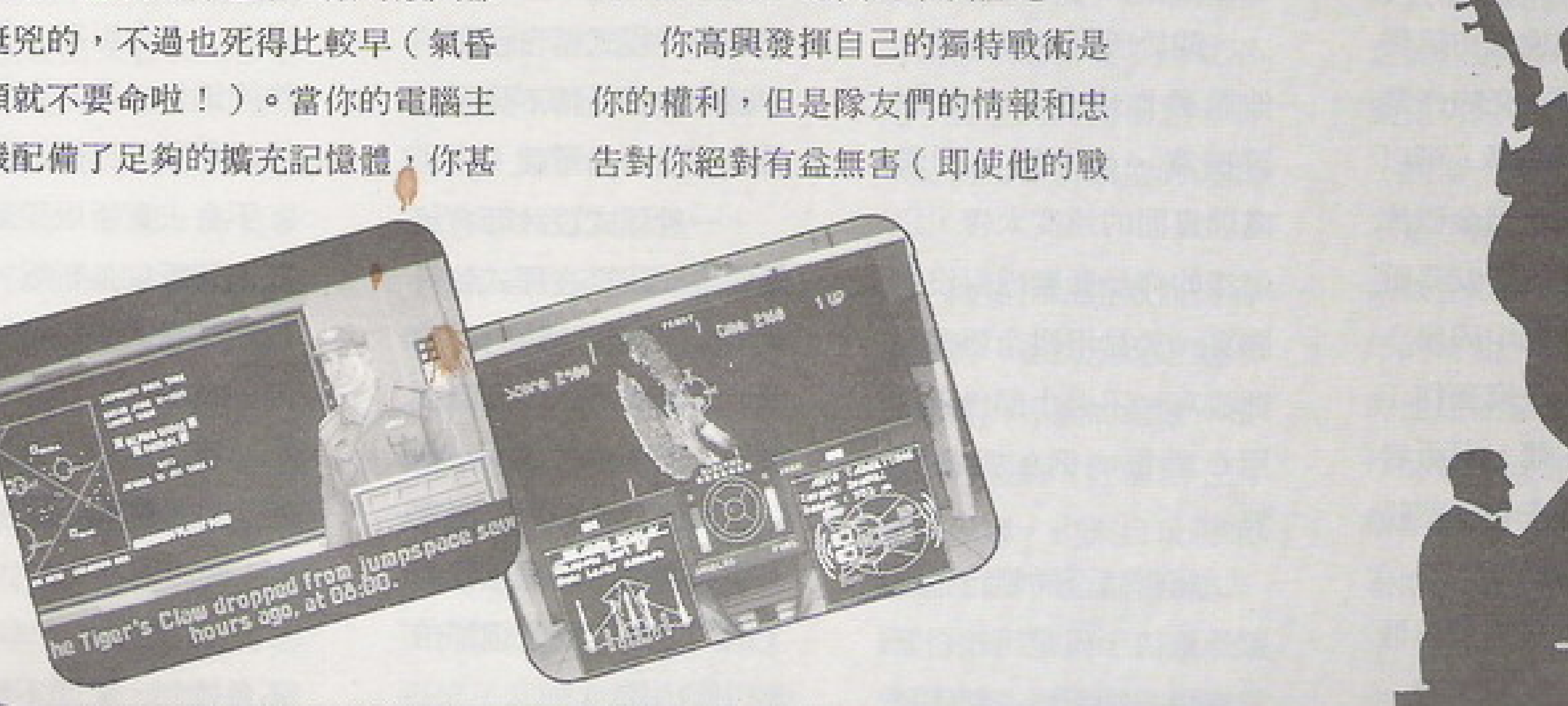
目前的戰績已累積至「基地第一人」，這也得感謝每位曾與我併肩作戰的隊友，在這裡每個人或多都欠別人救命之恩，起碼遲早將會如此，現在你該知道二人小組作戰的必要性了，運用在實戰中才能使用的通訊功能，視時機調派隊友支援或進行小組戰術戰鬥。如果你是個強調小組分工的人，多半會要求僚機保持小組隊形，然後在敵軍彈幕下指派掩護突圍。如果你堅持一點突破，半個不留，合攻單一目標該是最有利的選擇，但是在敵我機數比例懸殊時就吃虧了。如果你和我一樣，以單機作戰為主，再伺機調派小組戰術，那麼獨立作戰當然是最佳戰術選擇了！要是僚機已經七竅生煙，勸你還是快命他返回基地去吧！（除非你也快差不多了！）

罵戰也是通訊作戰戰術之一，通常一個被罵得七葷八素的敵人都挺兇的，不過也死得比較早（氣昏頭就不要命啦！）。當你的電腦主機配備了足夠的擴充記憶體，你甚至可以在通訊幕看到敵人的嘴臉，那時你就知道我方為什麼老是叫牠們（Cat-Face）了！敵人也有個Bakhtosh擅長罵戰。

在必殺攻擊法方面，咬住敵尾巴時要注意它會不會丟機雷出來，這個可以從船艦手册查得，還要注意別闖進敵軍的火線陷阱裡；最快速而有效的殲滅戰術是先把它的能源盾轟掉，再賞它飛彈攻破裝甲。使用武器時要注意依其特性使用：雷射砲雖然威力小，但是射程遠，損耗武器能源少，適宜連續發射形成火線，中子砲威力最強，但射程有限，消耗武器能源也多，如果四管火力全開固然威力陡增，武器能源消耗卻也頗鉅，最好採用點放方式開火，免得暫時喪失攻擊能力。使用飛彈也有竅門，拿它來打能源盾似乎有點浪費；裝置追蹤系統的飛彈用來對付準備逃之夭夭的殘兵敗將再好也不過，而一般無導引飛彈則用來把那些膽敢朝我正面直線衝來的敵機打翻身（飛彈加速＋敵機加速＝相對衝擊力），或者攻擊移動緩慢的目標。剛發射飛彈時千萬別任意引爆後燃器，撞上自己的飛彈就太冤了，要是這一撞就Game Over，還真死不瞑目呢！

你高興發揮自己的獨特戰術是你的權利，但是隊友們的情報和忠告對你絕對有益無害（即使他的戰績不如你，至少他能存活下來就還有幾分道理），好比使用武器和飛彈的複式攻擊就是他們提供的寶貴意見。將來你要是遇上配備6管火力的敵機（戰鬥訓練模式沒有這一號人物），絕對不要和它正面衝突，否則下場一定是第一發射穿你的裝甲和能源盾，第二發為你的太空葬禮付清訂金。據吾人分析結果顯示，其防護盲點應於側翼，而戰鬥盲點應在機尾後部，諸君遇上它時自個兒小心了！

說了太多不如各位親身體驗，不過，建議玩者使用硬碟比較不會掃興。同時讓我們共同來回憶一句老話「知己知彼，百戰不殆。」一流好手充其量只能攻無不克，戰無不勝，你能夠利用戰場特性，玩弄敵機於掌股之間嗎？或者可能以敵制敵，成為史上傳奇第一人？篇幅所限，言有盡而意無窮；我該去聽取新的任務簡報了，有志者請隨我共赴寰宇傲蒼穹！





回首來時路，彈指見神功

——訪決戰俄羅斯作者



作者之一王功驊

採訪／吳海境

決戰俄羅斯的作者共有兩位，原本期待他們一同到來，可惜到了約定的時間，只到了王功驊，蔡祈岩則由他帶來口信，說是臨時有事，恐怕趕不及前來，於是便和王功驊邊聊邊等蔡祈岩的到來。

說起寫決戰俄羅斯的動機，王功驊說最初這個遊戲只是學期末交的作業，僅支援單色螢幕，可以玩而已。後來看到金磁片比賽消息，便找好友蔡祈岩（同時也是國中同學）利用暑假一同改寫舊作；他負責程式主體，蔡祈岩負責魔奇音效卡和圖案設計，及小部份程式。

王功驊說寫遊戲對他而言並不是大姑娘上花轎一頭一遭，早在APPLE時代玩創世紀III時，他便嘗試仿照著寫過，已完成蠻多的。這次參賽由於時間太趕，又立志拿第一，只好改寫舊作；假若時間充裕，一定寫大型的遊戲，並展現出自己的風格，不會走移植的路子。

關於所用程式語言，他說舊作完全使用C語言撰寫，但C語言函數處理畫面的速度太慢，以這樣的作品參賽絕對沒有勝算，於是用組合語言全部改寫。不過小部份仍使用C語言，例如數值運算。

組合語合的執行速度雖然最快，但是用組合語言寫程式卻面臨一個困擾：可用除錯程式太少。Turbo Debugger操作方便，但它一旦切換到文字頁，就再也切不回去了；而GodeVioew名氣雖大，用起來卻更不順手。所以他遇到BUG時，都先憑直覺判斷或猜測可能錯在那裡，再直接看那段程式。由於程式是自己寫的，雖然變數名稱不見了，仍然可以猜出意義。

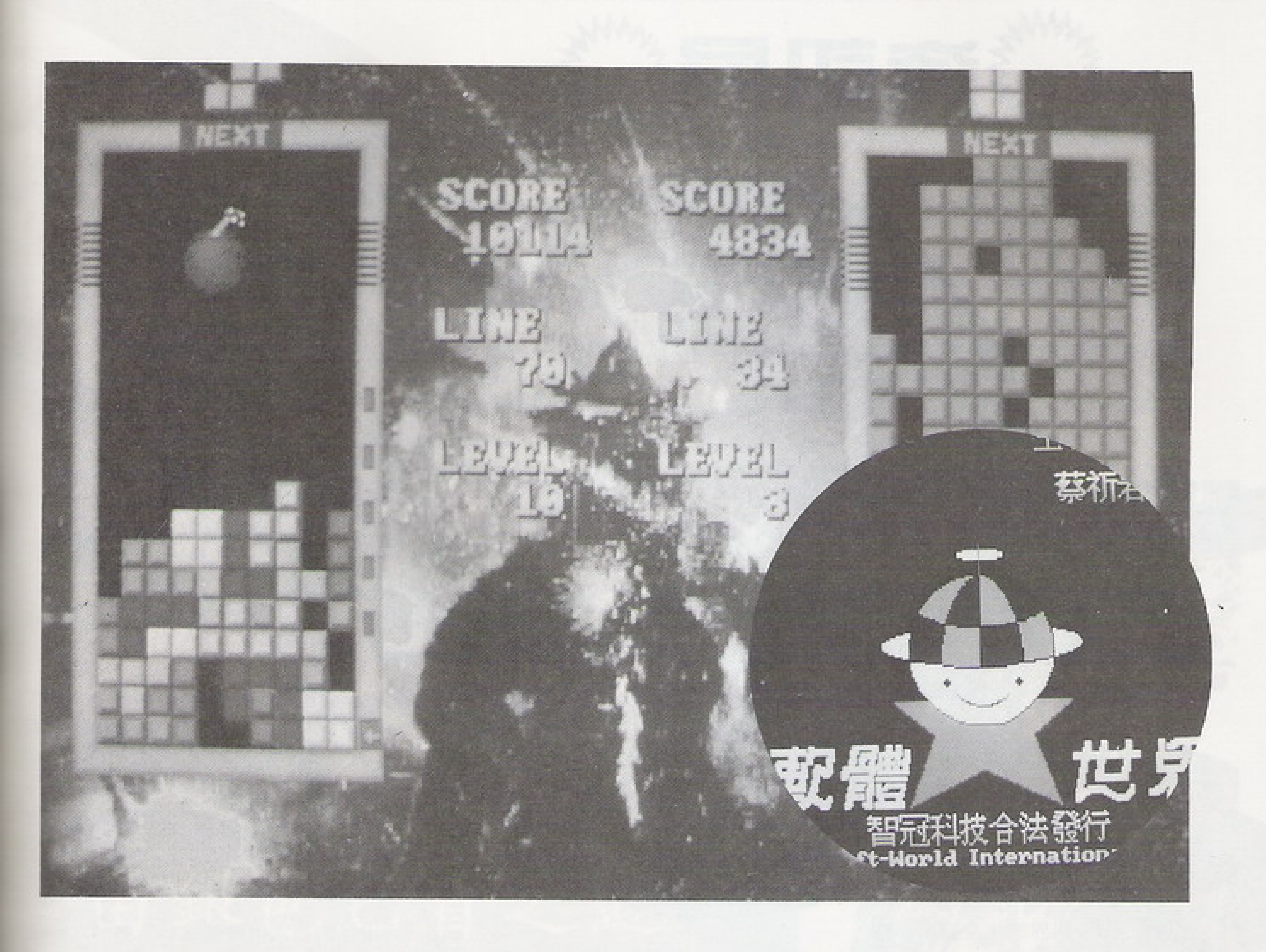
一般程式設計師有將變數值或訊息在程式執行中輸出，以利除錯的做法，但他並未這麼做，因為使用低階語言寫程式，一切都要自己來，如果這麼做，就需要另外寫輸出程式，很不方便，而且這部份也可能出錯。

最初的時候為了除錯，曾把未成熟的作品放到一家電腦公司給一些朋友測試，後來聽說流傳到BBS上，便不再如此做，改請家人測試。

對於作品在BBS上流傳一事，王功驊覺得別人動作蠻快的，這麼一來多多少少會影響成品上市後的銷售，因為有些人覺得玩舊版就已經很過癮了，不會去買新版遊戲；或以為舊版就是新版，誤認他們倆寫的決戰俄羅斯不過如此而已。

在改寫決戰俄羅斯之初，他們倆遭遇許多難題：

首先是VGA卡不會控制，又問不到滿意



答案，中文翻譯書上的名詞也沒有解釋，在硬體背景不強的情形下實在很難看懂，只好一邊看書一邊實地嘗試。

其次是圖案造形雖然可以利用繪圖軟體繪製的，但起先不知道檔案結構，只能畫出來看看，抄下顏色再鍵入。後來知道檔案結構，便能直接用程式讀取使用，輕鬆、方便多了。不過繪圖軟體的缺點仍然不少，並不很合用。

聲音方面問題最多，Ad Lib手冊資料看不懂，還好可以用音色製造機製造音效，樂曲則請人用PEⅡ鍵入，再用程式轉換（像這樣轉換用的小型工具程式就寫了上百個）。

此外尚有經費問題……等，後來終於逐一克服。

我問他：能不能想像親眼目睹作品在商品架上陳列出售時的情形？

他說會感到蠻興奮的，同時會問消費者遊戲好不好玩和為什麼。他也希望遊戲上市後，消費者能給予建設性的批評。

許多程式設計師不願意來寫遊戲，寧可寫商用或工程用程式。但王功驊說這兩者他都寫過，前者用的人有限，後者很煩——用戶定的規格常會改變，使得程式一改再改，而且需要了解商業活動及相關知識。寫遊戲的成就感就比較大，不但知道的人多，而且不必應客戶要求屢作更改。

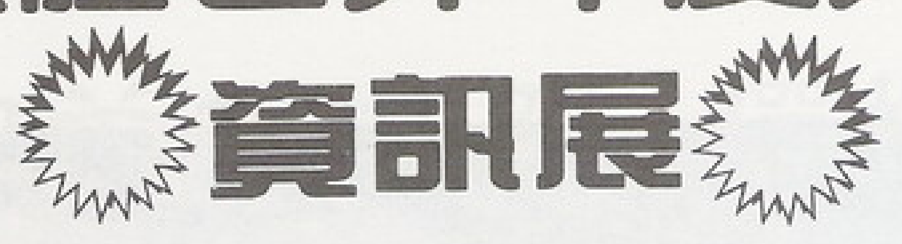
初次參賽就能得到名次，他有相當的成就感，雖然這次是以移植大型電玩的題材得獎，但他個人認為移植之路能不走就不走，要是有時間構想，很希望寫出全新類型的遊戲。

他是由玩遊戲而後寫遊戲的，認為沒玩遊戲怎麼寫得出好玩的遊戲。根據他的體驗，好構想不但來自觀摩，也來自玩遊戲時或回想時觸發的靈感；好的遊戲構想也和愛玩的類型有關，因愛玩才覺得是好遊戲，覺得好才寫它。

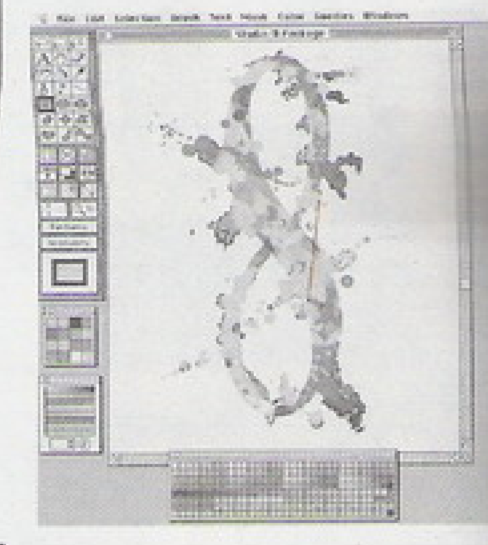
訪談至此已近尾聲，蔡祈岩還是沒有到來，甚是遺憾。

最後，王功驊總結對金磁片獎活動的感想：許多人都寫遊戲，但就是缺乏強烈誘因，金磁片獎活動正可以刺激他們寫遊戲，因為十萬元對學生而言不是小數目。不過從宣佈到截止收件，至少要有半年的時間。採取業餘方式的他比較喜歡以比賽徵求作品的方式，不過目前以學業為重，若要寫下一個遊戲，得等寒假了。

軟體世界年度大戲







／企劃室

資訊界的年度盛事—79年資展，將於12月1日在台北世貿中心揭開序幕，展開為期一個月的全省三區（台北、台中、高雄）巡迴展覽。軟體世界在今年北區資訊展設有6個攤位，以金字塔的造型將國內外最新的PC GAME呈現在您眼前。

今年軟體世界有3大特色：

1.金磁片獎系列作品——軟體世界於暑假期間舉辦的，第一屆金磁片全國休閒軟體設計大賽，從全國50萬遊戲人口中入圍了30件作品，再挑出6件得獎作。所以這6個國人自製的PC GAME可以說是國內休閒軟體中最具代表性的年度最佳PC GAME，軟體世界首先推出改寫自大型電玩的決戰俄羅斯及第一套中文戰略遊戲——楚漢之爭。

不是SIERRA，不是MPS，不是TAITO，而是屬於中國人的——金磁片獎系列作品，關心台灣PC GAME發展的朋友，請來軟體世界館參觀。

2.個人用繪圖軟體——軟體世界獨家代理美國EA公司出品的個人用繪圖軟體，展出包括DELUXE PAINT II ENHANCED，STUDIO 8，ANIMATION等繪圖及動畫處理的標準工具軟體，讓您以平民化的價格享受專家級的配備，想自己嚐試畫出3D立體動畫嗎？請來看看軟體世界展出的EA公司個人用繪圖軟體。

3.遊戲體驗區——將VIN-BOX及魔奇音效卡結合，使14吋的PC GAME畫面在29吋的大螢幕上出現，精彩的畫面，懾人的音效，軟體世界闢專區讓您享受前所未有的操作快感。









12月份走一趟軟體世界館，決不讓您失望。



出槌小子

由銀色匕首之謎 踏入RPG的世界

一、前　　言：

由於現在社會富裕，所以家裏有IBM XT、PC、AT已經不是什麼希罕的事，正因如此，使得咱們發燒友的人數日漸增多，相信如果把全球的發燒友組成一支軍隊，則反攻大陸只需二、三天即可（用踩的也會贏，人多嘛！）。而諸多發燒友們玩的GAME又各自不同，有動作、智育、立體冒險……，真是五花八門。但是卻只有一些人玩RPG，大多數人只沈溺在不經大腦的動作遊戲，或是專買出了攻略的GAME，實在是讓我為你們嘆氣，同時想起過去那個出槌的我……，甭提啦！對了，我想可能會有人問：「為什麼要選擇這個GAME？」，因為它有以下三大好處：

A：省錢：僅要一百八十元，較**創世紀六代**、**武士傳說**、**克萊恩英豪**便宜，而顯示也較一百五十元的冰城傳奇II好（我個人的感覺）。

B：省創造：如果你曾玩過**青色枷的詛咒**，而且有不錯的屬性，那麼不妨傳送過來，體驗一下「老兵不死」的感覺。

C：省練功：一開始使有七、八級的功力，使得魔法師一開始就可擁有閃電、火球等等強大的法術，更使解救知識之泉之行簡單地多，再者遇到怪物時只要略施小術，便可準備叫葬儀社來收拾殘局了。這可不是吹牛的，筆者曾以一記閃電幹掉三個牛頭人以及兩個巨魔，酷吧！

基於以上三大好處以及為了使各位了解到RPG的樂趣（YMJ、LORD JEAN等人必定有同感），所以筆者與我的IBM PC／AT在有眠無休地搏命演出了數日之後，特地在此為大家SHOW出我的心得及發現。

二、組成勁旅：

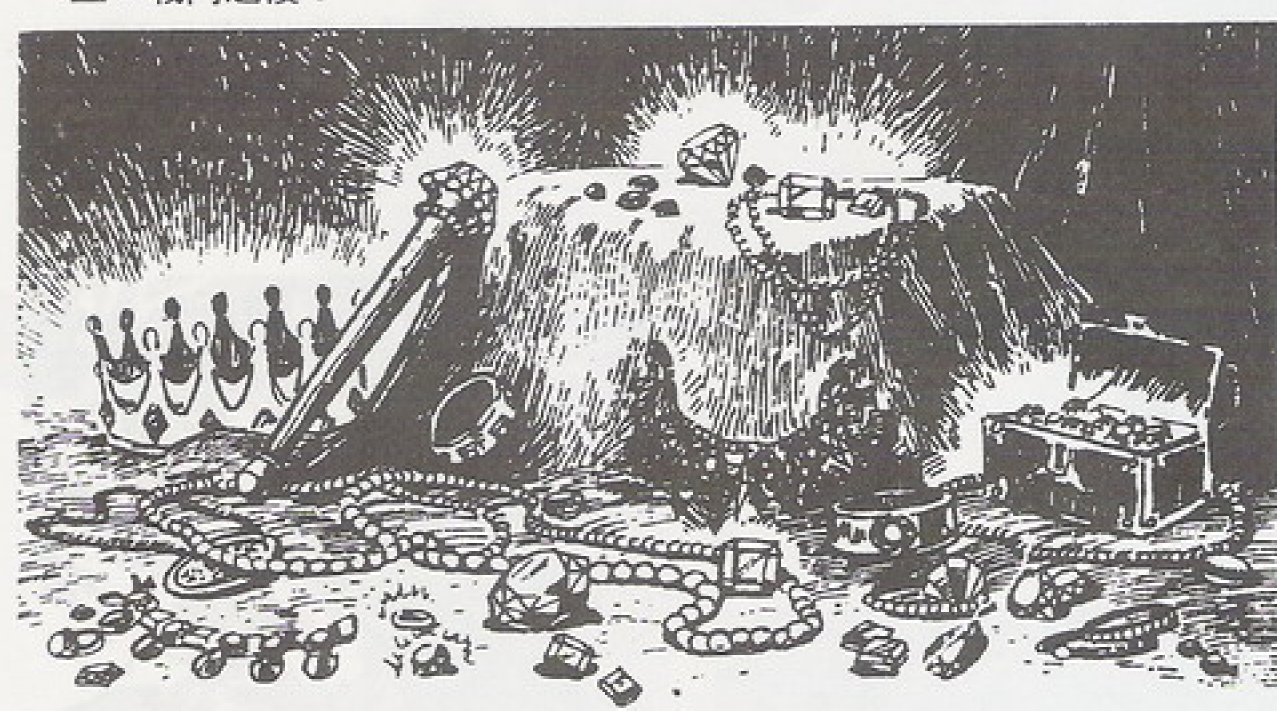


一開始先閱讀說明書上册之16～18頁創造人物，不要呆呆地以為HP高就可以選定，那是100%錯誤的。應該於AC值最小時選定，差不多6、7就可以了，別太強求。創造完之後，別忘了調整一下，能改的全改到最大值（當然，名字除外），當全隊都完成之後，就可以上路了。一開始市長會送你一些東西，不妨參考30頁、31頁（上册）來拿，但依筆者之見，不妨把冰雪魔杖交給前方隊員，因為這樣較可以傷害躲在後面、可以施法的敵人。東西分完了之後，先紮營，讓魔法師、牧師記憶一些法術。

魔法師可以記憶雷電術、火球

術、臭雲術以及魔法飛彈等實用法術，而牧師可以記憶心靈之鎚、毒擊術，而其他法術記憶也無妨，但是筆者建議您，最好先記憶一些重要的法術，不要依等級排下來，或是見一個記一個，因為如果在REST時被打斷，那麼沒記到的法術，可是要等打完了才能再記的。

三、戰鬥之後：



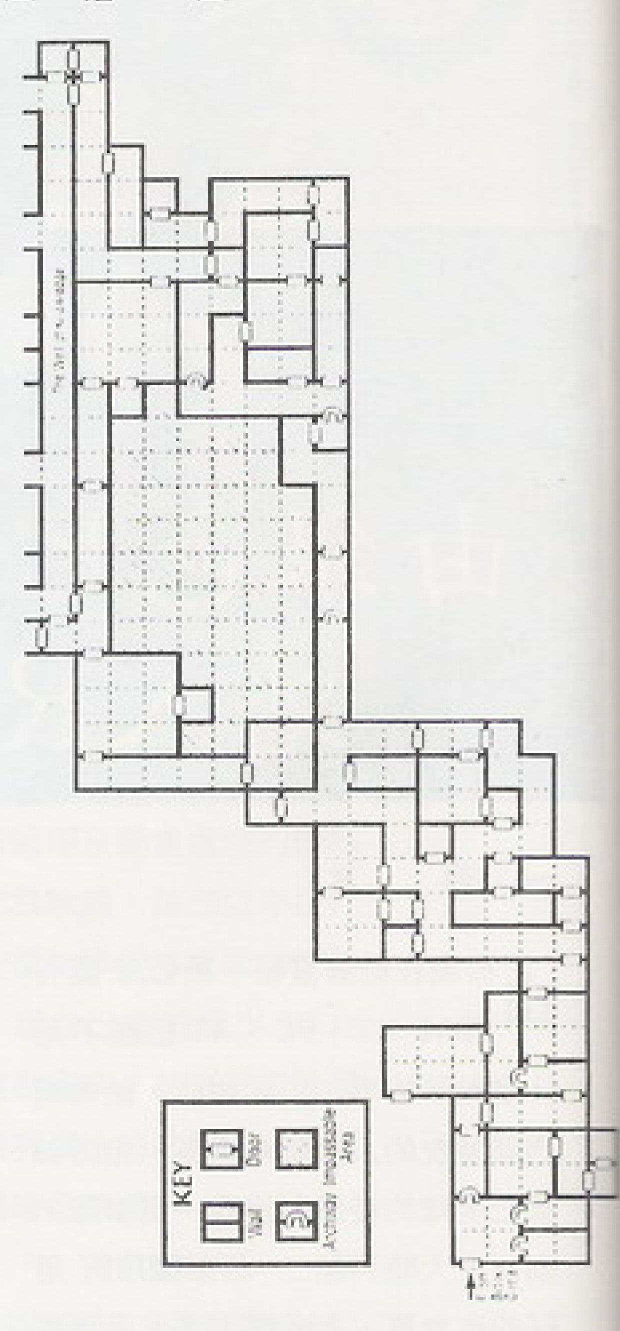
諸豪傑們在辛辛苦苦地擊敗了興兵來犯的智障之後，必定是狂喜一陣，然後累得四肢無力吧！且慢！別忘了你的戰利品，一開始別急著拿，先確定一下那是什麼東西再拿也不晚。有的名稱可以在手册中找到，可省去字典的麻煩。在拿之前先看看現在是控制誰，依照適當的職業去拿合適的東西，你總不能叫牧師拿LONG SWORD吧！也許有朋友說拿完了先回去休息一下，待會兒再分也不遲，但是常常當你正在 享受 你的 春秋 大夢 時，卻成了南柯一夢——被打斷啦！而且有時一步一怪物，連ENCAMP的機會都沒有，所以最好還是在拿的時候弄好。

還有在休息的時候要注意，千萬不可養成「打到那裏，睡到那裏」的習慣，因為做一天之內的休息還勉強可以，但是一天以上的話，被偷襲的機會就非常大了。所以要休息最好在知識之泉或者城裏，但是要在知識之泉休息，則必需先擊敗守衛的赤龍，衝入最內圈，幹掉那條四格大小的龍，則知識之泉會給你一個「神奇的東西」，並告訴你從此以後你來此地將不會受到攻擊，你就可以安心休息了。

而要在城內休息最好在原來的城，如果在別的城的話，有時睡到一半會有GUARD來找麻煩，而在原來 的城，如果 先出 城再 回來，則會受到穿紅衣的人們攻擊（穿紅方的人叫FIRE KNIFE），而他們會使用毒擊術（POISON），一中必死（真奇怪，我的一次只能降低一些HP，而他的最多可以降低一百一十二個HP！），所以最好儘快地幹掉他們，即使是用完所有的法術也不打緊，畢竟這是休息前的最後一戰。需要注意的是如果真的HP過低，必須立刻休息的話，寧可休息一天，再使用醫療法術、技巧，也不要一次休息過久，否則怪物攻擊時，你會遭受更嚴重的傷害。

如果你在城外遇到了商人，問你要不要回去的時候，最好選YES，因為通常在你選NO之後，就會有怪物或是BANDITS來找麻煩。在打完之後拿戰利品時，以GUARD和BANDITS及FIRE KNIFE的較棒，而且有時會有魔法物品，而牛頭人的好像是水貨，都是2元、10元的，所以不缺錢時不拿也無妨。而龍（DRAGON）以四格大小的「老鳥」比較有油水，至於WHITE DRAGON通常是沒有東西，所以最好不要找這種皮厚又厲害的傢伙練功。

四、繪　　圖：



相信有軟體世界17期的人都知道，本遊戲有著86×64的特大地圖，所以如果有人不繪任何圖而全破的話，我出槌小子四個字倒過來寫！在繪圖時紙的選擇亂重要的，不過以「有格的」比較好，而字小的人用小格的，字大的用大格的，不過一般來說用稿紙就可以了。而畫時

如果在城裏最好先選 AREA 指令變成平面模式，這樣比較好畫。最好是走一步畫一格，這樣比較準，而老鳥們如果功力夠，可以用目測的，但是看錯了別怪我。

還有就是很多地方地形都差不多，有的甚至一模一樣，只是門通到的地方不同而已。所以你有時走了一小段路，就可以預測後面的路了。而走久之後，你會發現還有許多門、路都還沒走過，這時不妨拿一本簿子，記錄下還沒走過的路之座標，這樣以後探索就方便多了。而在城裏除了記下房屋的名稱、功用之外，也別忘了記下城名，以免出攻略後又要重走一遍，然後再恍然大悟的說：「我早就來過了嘛！」，那你就出槌啦！



五、其　他：



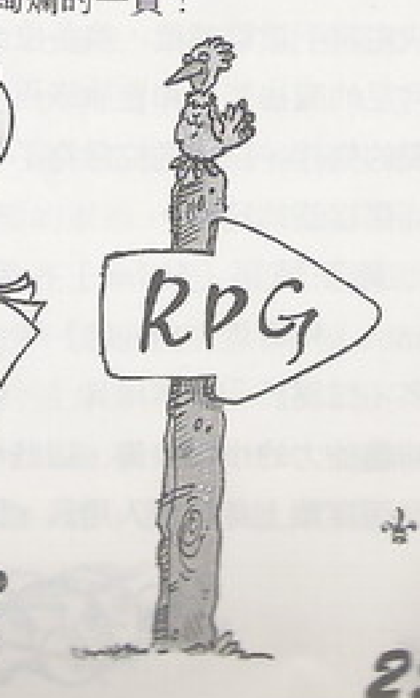
說到這裏，問各位一個問題：「我是誰？」對了！就是「出槌小子」！正因叫做出槌小子，所以難免有些出槌，漏了一些沒說，所以就在這裏說完：

Ⅰ.在創造隊伍時，不妨參考手冊上册的例子，或參考軟體世界17期中 LORD JEAN 的例子來創造，而後應在 ENCAMP 時排隊伍順序：戰士、賊排前面，而魔法師、牧師則排後面，以防打仗時被打得落花流水。而除了依職業排之外，也可依 AC 值排，AC 數值大的排後面，AC 數值小的排前面，不過這樣比較不好，因為 AC 值可以用魔法、魔法物品、魔法護甲等降低，筆者現已把戰士的 AC 由 6 變成 −6，帥吧！

Ⅱ.相信諸位少玩、不玩 RPG 的朋友們，有一部分是因為英文不是十分精通吧！相信各位如果沒有像 Y.M.J.、LORD JEAN 一般的英文功力，決對無法直接玩下去，所以各位如果經濟許可的話，最好買一部掌上英漢、漢英電子字典，這樣比較方便，而常駐式英漢、漢英字典也不錯，但是它們屬於 TSR，如果遇到記憶體大的遊戲如創世紀 VI 之類，就會導致無效、當機等結果，而且必須先執行中文系統，有的遊戲在中文系統下的顯示實在是……唉！所以這招也不太好。再不然就使用手查式字典，或是找部「活字典」來，這樣更方便。而使用手查式字典時最好不要邊玩邊查，否則萬一又發生什麼事，就不太好了。

六、結　　語：

前面說了這麼多，相信一定有人中了本人的「蛇魅術」，以為本人也是一個高手，那你就錯啦！從買電腦到現在敝人只玩過五個 RPG，所以功力也不是很強，雖然現在已有些許進展，但是礙於進入國三，為了避免進入國四，因此只好關機養神，閉關苦修，為免我的發現消失在不知不覺之中，因此特此 SHOW 出我的心得，希望諸位接棒人能夠承先啟後、繼往開來，承續我的心得，再加上自己奮發努力，幹掉恐怖魔王，為各位的 RPG 史寫下絢爛的一頁！





啊嗟裝備店 補遺篇（上）

／Y.M.J

嗨！大家好，我是**啊嗟裝備店**老板的好友**出槌大法師**，前一陣子才從國外潛逃回來，本來想和老友好好聚聚，誰知才剛打開大門，店裡已經人去樓空了，我一問左鄰右舍才知道上個月警察跑到店裡沒收了好幾把刀劍和十字弓，說什麼違反槍砲彈藥管制條例，嚇得老板趕緊收拾東西，舉「店」遷到國外去了。

我很遺憾的看看他在軟體世界雜誌上的「遺作」，雖然是很詳盡，但是仍有很多魔法物品和特殊裝備在文中未曾提及。為了紀念這位老友，也為了使這個專欄能真正的告一段落，我決定寫下這篇補遺，為各位介紹一些常見的魔法裝備和冒險旅程中常會出現的物件，以饗各位常為了特殊物品而傷腦筋的玩家。

除了頭盔（Helm）、護甲（Armor）和盾牌（Shield）外，還有許多不歸屬於「防禦用具」，但卻具有防護能力的小型裝備，這些小物件多為可穿戴上身的個人用具，除了能提供些許防護力外，大多數也都是常見的魔法物品。

①頭冠（Crown）——不同於帝王頭上所戴的皇冠（Royal Crown），頭冠通常較小，以一個與頭部大小相仿的弧形或圓形金屬環為主體，上附一些花樣，鑲一些紋飾、寶石、文字，便構成了一個頭冠；質料有金、銀、青銅及白金等。



通常戴在前額的頭冠具有裝飾、固定頭髮、以及防止劈砍類武器攻擊（不幸的是，效用大多不會太好）的作用。附有魔力的頭冠可以提供更強的防護力，對魔法攻擊的抵抗力，甚至可讓配戴者施展蘊含其中的法術。而由於頭冠是戴在頭部的，所以有些頭冠也能藉由對腦部的影響來提昇配戴者的能力，如使人變得更聰明、更迅速等。

由於本身的資料，鑲上的寶石等因素，頭冠多珍貴而價昂，附有魔法的頭冠就更不用說了。通常白金頭冠的防護力最強，而金或銀質頭冠最常附有魔力。

②項鍊（Necklace）——項鍊是相當常見的首飾，由各種不同式樣的金屬球柱或寶石串接組成。有些項鍊在中央有個較大的項鍊墜、鑲以寶石或獨特的符形徽記，可做為辨試身份用。

項鍊本身提供的防護力不強，但項鍊上卻常附有治愈及防護性的魔法，例如提高防護力、中和法術的攻擊或防止瘋狂系魔法的作用等，少數特別的神聖項鍊還擁有防止邪惡的侵害、驅逐不死生物等能力，對配戴者提




供了更多的保護。

一般人多認為項鍊是女性專用的飾物，但是對於亟需防護力的冒險者來說，他們才不會管那麼多呢！因此在男性冒險者的身上也可看到各式各樣的項鍊，尤其是不能穿戴重甲的施法者們，更是迫切地需要這種輕便的防護。


項鍊

由於全由寶石及貴金屬所組成，所以項鍊的價值比頭冠更高昂，一些具有特殊力量的項鍊，甚至是金錢所無法買到的。

③披風（Cloak）——在一般人的心目中，英雄、勇士之類的人物，總是穿戴著一席寬鬆的大披風，迎風飄舞，看起來又威風又神氣，其實，除了好看和擋風之外，披風本身也具有一些特別的用途，並不只是穿著好玩的。

披風實際上只是一塊布而已，用來遮護背部免於風砂雨雪之苦，在白刃戰時也可以發揮一點防護的作用，運氣好時說不定還能 纏住 敵人的 兵刃（古代的刀劍、鋒利程度多半很差）。最簡單的披風不過是一大塊布的兩角圍著脖子打個結而已，複雜一點的了不起是和護肩（Pauldron）合在一起。小的披風只能遮護背部，而大型披風甚至可以把全身都遮蓋起來，長短也是因人而異。

披風的質料就更加五花八門了，最輕的披風有用絲、紗做成的，棉布、亞麻布也是常見的材料，在寒冷地帶甚至還有用大件毛皮做成的披風，至於其他一些稀奇古怪的材料，像白金絲、羽毛等，較為少見。便不一一介紹了。

披風上所附的魔法可使它擁有遠超過金屬片的防禦力，尤其是擅於魔法的精靈（Elf）族所製造的精靈披風（Elf Cloak），對於魔法的攻擊更具有卓絕的防護力，是冒險者們夢寐以求的寶貝。

由於披風輕便而且不佔空間，所以冒險者們幾乎不分職別人人一件，特別是整天穿著長袍的魔法師們，更是整年披風不離身，但有些特殊的披風要比普通的來得重，非戰士是不能上身的。


披風

④短杖（Rod）——這是一種又小又輕便的木製或金屬製短杖，絕大多數都附有魔法，其性質類似狄斯耐卡通中仙女的仙棒一般，可任持有者輕鬆的揮舞、施法。短杖大多雕刻精美，在朝上的一端附有各式各樣的花邊或小雕像，彰顯短杖的用途。

通常攜帶短杖並不會有任何的影響，短杖純粹是用於施法用。一支短杖只能施展一種法術，其內含有一定量的法力，一旦用完了，短杖就變成普通的木棒了。

各式各樣的短杖可以施展各式各樣的法術，即使不太會法術的人也能輕易的使用短杖施法，因此收集各種強力的魔法短杖是冒險生涯的一大樂趣與保障，一旦遇到強敵，就把壓箱底的短杖搬出來用，保證順利過關。


短杖

⑤腰帶（Belt）——用來束住衣服的重要個人配件，除此之外，腰帶上也常配戴著長劍、短刀等兵器，小布袋，皮酒袋…等，對戰士們來說實在是不可或缺的。

腰帶通常是由厚皮革製成，在正中央有個裝卸皮帶用的大銅扣（Chape），這使得皮帶也能夠提供些許的防護力。後來有人注意到了這一點，便把皮帶加寬，再打上銅頭圓釘（Stud），對於劈砍性的武器便有了相當的防禦能力。

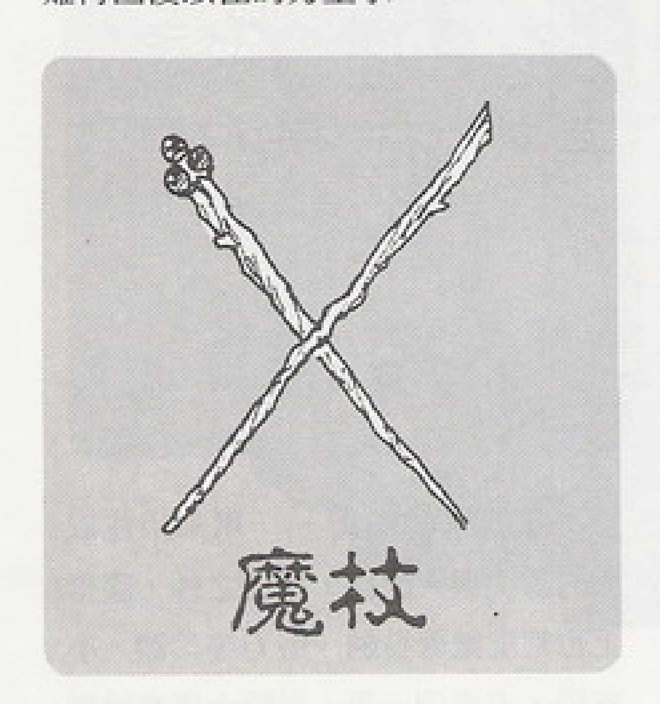
附有魔法的腰帶相當少見，大概就只有克萊恩英豪中的強力腰帶（Girdle of Giant Strength）而已了，較特別的腰帶有用鐵鏈或鐵片連接起來做成的，雖然防護力更高，但是它的重量也往往使得配戴者的敏捷度大降。

⑥魔杖（Wand）——和短杖（Rod）比起來，木質的魔杖是要長得多了，大約比手杖（Staff）還要長一些。魔杖是魔法師們施展法術時絕對需要的東西，一名年輕的見習法師通常會花上半年至一年的時間到野外去尋找一段適合自己的木杖，然後將自己的法力灌注其中，日以繼夜的淬鍊木杖的魔力，使木杖的力量能和自己融為一體，互相感應，在施法的






時候便能順利操縱魔法的作用，這就是魔杖的製造過程。如果沒有發生什麼意外的話，一名法師終其一生只使用一支魔杖，而失去魔杖的法師不管再怎麼努力的去淬鍊另一支杖，也很難再回復以往的力量了。



通常魔杖只能由主人來使用，對別施法者來說只是一根爛木頭而已；然而有一種特別的魔法師——Enchancer——專門製造具有法力的魔杖。Enchancer擅於將各種魔法附到裝備上，他們不但以此為生，而且也自行製造注有法力的魔杖出售，像火球之杖（Wand of Fireball）、魔彈之杖（Wand of Magic Missile）等，都是出自Enchancer之手。不過這類的魔杖內含的法力和短杖一樣有限，法力一用完便只是一根爛木頭而已。

魔杖雖不具防禦效果，但拿來當武器倒還稱手，只是威力比手杖強不了多少，拿來搔癢還差不多。

⑦手鐲（Bracelet）——也是飾物的一種，大小約可套上手腕的金屬環，配上美麗的寶石和精美的鑲工，就成了女孩子最喜愛的首飾之一——手鐲。

手鐲可以提供一點點的防護力，由於鮮少附有魔法，手鐲多被視為一種有價值的飾物，而不是性命攸關的防禦裝備。

手鐲也常被人刻上種種紋飾、符咒及文字，做為身份辨識、驅邪護身用，甚至被身陷絕境的人用來記下重要咒語或轉達訊息，以求某些秘密能繼續流傳於世。



⑧布袋（Bag）——幾乎每個旅行者都會在腰帶上綁上一個小布袋，用來裝金幣、打火石這類瑣碎的小物件，從事長途旅行冒險者偶爾也會帶個大布袋裝行李。為了保險起見，有時小布袋會改成用皮革製作，比較不容易破損。



⑨護身符（Amulet）——用來保護配戴者免受某種力量侵害的神聖之物。護身符隨著用途的不同而有各種不同的外貌，鑲有避邪寶石的金屬紋章，內盛特殊灰粉或聖物的布袋，一小塊受過魔法浸染的人骨或獸骨，甚至是一顆神秘的黑色光滑小石。通常護身符都會穿上一小段細線以便配掛，但是配戴者常會將它緊握在手中，以求能使護身符的「力量」充份發揮。

在正常的情況下，護身符將可永久持續它的守護能力。少數附有魔法的護身符具有正面的防護能力，例如中和攻擊魔法的威力等，而普通的護身符則只能主動而持續的發揮其效力，如防止不死怪物近身、防止高熱的傷害等，另一種內含法力的護身符可供施法之用，如巫術（Wizardry）系列中的各種護身符，法力一用完就立即粉碎。



⑩戒指（Ring）——戒指是最常見的小型飾物，也是最常見的魔法物品。戒指的普遍是由於它的易於製造——一個可以套在手指上的金屬圓環，再鑲嵌上寶石或精細的金工，就是一枚戒指了。



普通的戒指除了美觀外，尚可作為身份辨識用及提供一點點防護力，而附有魔法的戒指就真的是五花八門、洋洋大觀了。戒指上附的大多是防禦性魔法，像隱形（Invisiblity）、終止（Negate）之類的法力，一戴上法術便自動施展，直至戒指中的法力耗完為止。

較特別的魔法戒指有回復戒指（Ring of Regeneration）和威力戒






指（Ring of Power）。前者可以把陽光中的能量轉化成生命的能源，只要在陽光下戴上它，失去的生命力就會逐漸回復；而戴上後者則會立刻擁有驚人的臂力，這類的作用會持續到脫下戒指為止。

⑪徽章（Mandallion）——鑲滿珠寶和神秘印記的魔法徽章擁有各種強大的魔力，這些徽章大多是法力高強的魔法師或秘密團體為了某些特殊的用途而製造的，所以絕對找不到另一個相同的徽章。



由於魔法徽章是為了特殊的用途而製造的，所以它的用處多半也很有限；你會需要它，但卻很少會有機會使用它的力量。

⑫皮靴（Boots）——對於用雙腳走遍天下的冒險者們而言，皮鞋無疑是他們最「親密」的朋友了。為了適應沙地、淺灘等各種地形和防止蟲咬割傷，冒險者們大多穿著厚皮革製成的長統皮靴，穿的時候用布條綁緊或繩子拴緊，這種皮靴主重耐用與舒適。皮靴的衍生型有經過防水處理的沼澤鞋（Swamp Boots）和釘上鐵皮以增加腳部防護力的甲鞋（Armored Boots）等。





附有魔力的靴子可在「行」的方面提供相當多的便利，例如：可以行步如飛，可以登山涉水，可以登上危岩峭壁，甚至可以飛行…等。不同的魔法靴各有其不同的用途，多半沒有使用期限的限制。

⑬鐵手套（Gauntlet）——這是普通皮革手套的加強版，利用連環甲的原理，將一圈又一圈的鐵環串接起來的鐵手套，對於手部具有絕對性的防護力，能防止大部份劈砍類武器的傷害，但是戴上鐵手套會使手指的動作變得相當遲緩，因此只有持劍相搏的武士們才配戴鐵手套，以免因手掌受傷無法持劍而落敗。



除了保護手部外，鐵手套也可做為武器用（聽過什麼叫做「鐵拳」嗎？），不過遇見身穿厚甲的敵手就沒輒了。

魔法鐵手套有很多種，最常見的是可增強配戴者臂力的力之鐵手套（Gauntlet of Might）。也有在鐵手套上附上傷害性力場的，但是這種鐵手套你不用它來揍人是顯不出它的特殊威力的。

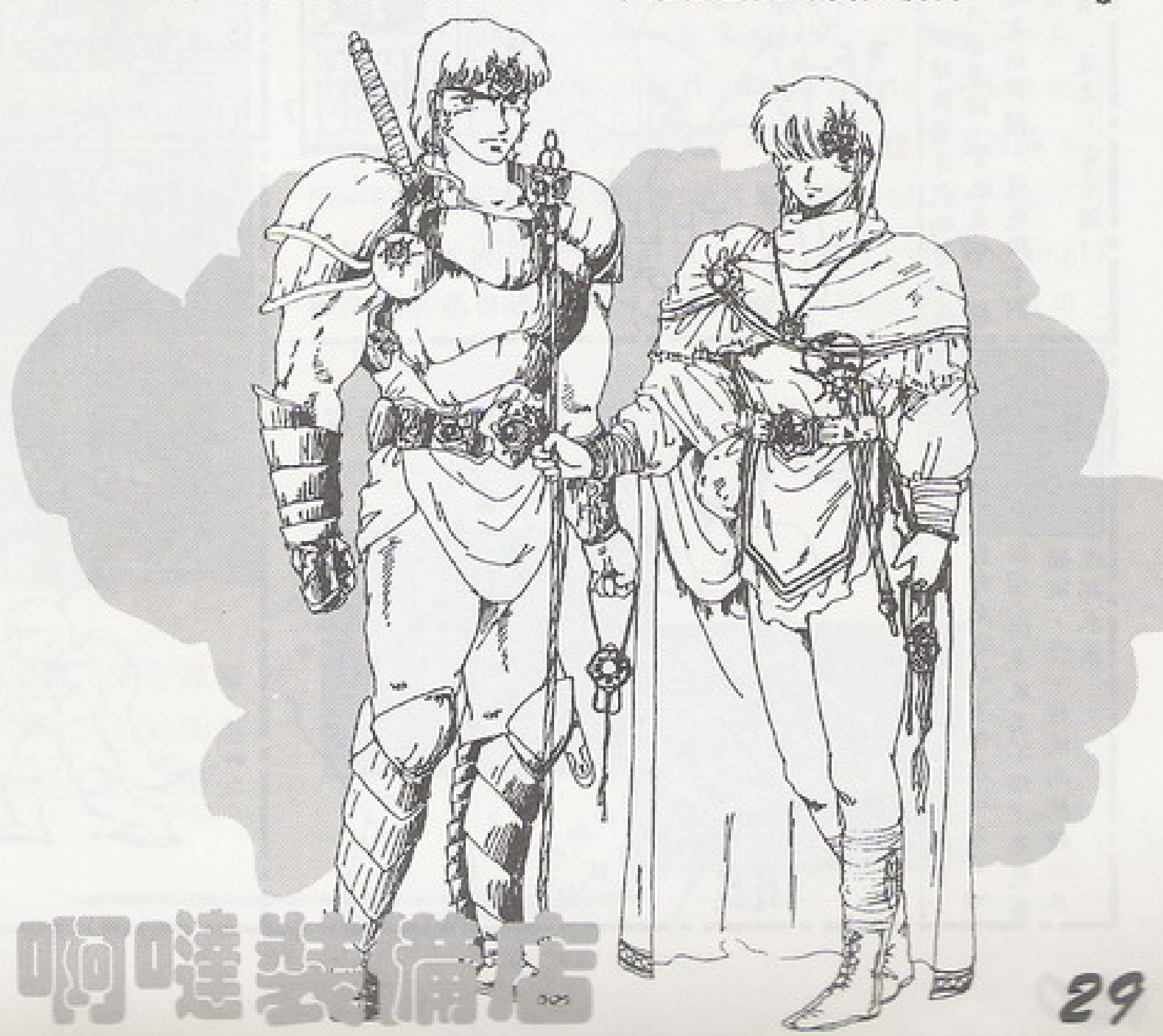
⑭護腕（Bracer）——這是一種常見的小型防護用具，金屬製的護腕就是順著手腕及小臂的形狀，將易於鍛造的金屬片打成圓筒或弧狀，加上鉸鍊便於裝戴，再鑲上珠寶，刻上紋飾和護身咒文，就成了一個標準的護腕。



護腕能保護手腕和小臂末端免於劈砍性武器的攻擊，當然其防護範圍和程度都要比鐵手套差多了。

魔法護腕的防護力比普通護腕更強，但是上面大多不會附有法力，僅能提供較佳的保護而已。

有關個人裝備的介紹就到此告一段落，下期要談一談在RPG中常會出現的幾種礦物。



開懷篇

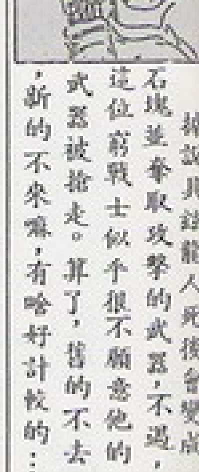
華山論GAME

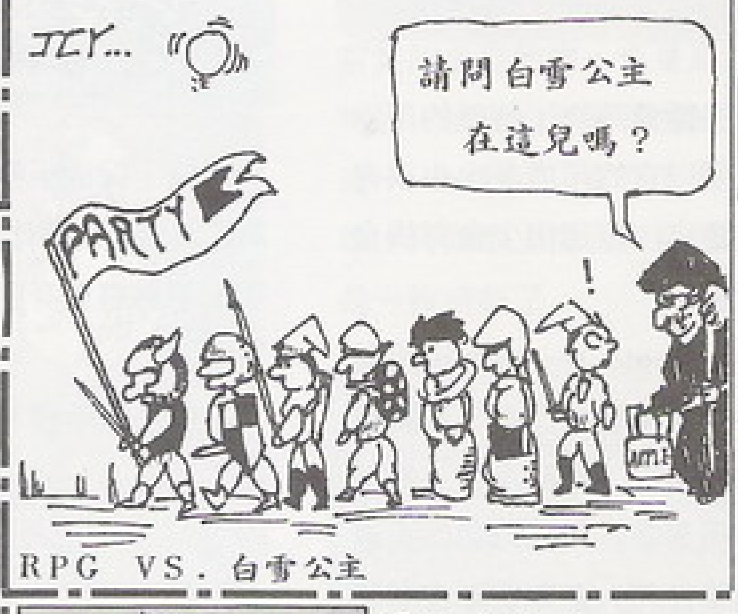




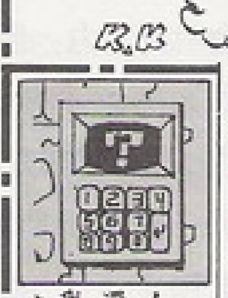


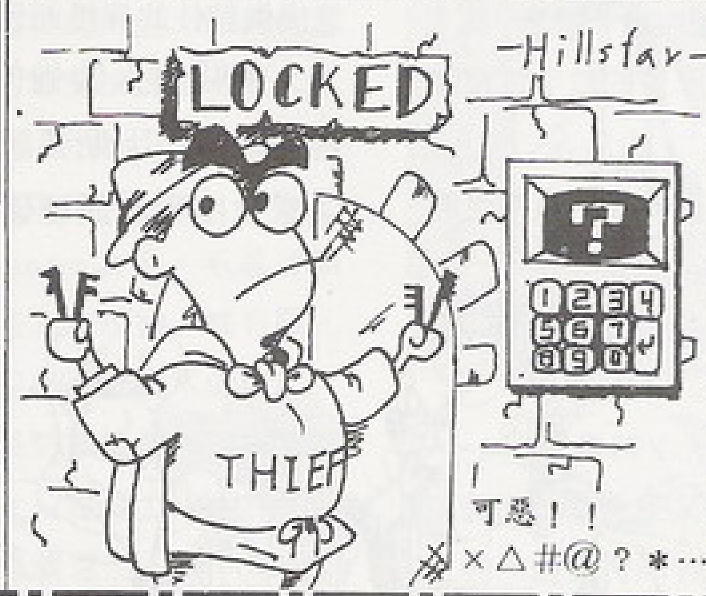






在某些RPG遊戲中，你可以任意挑選隊員的種族，但是你的隊員如果全部是矮人族的話，有時候就會發生一些麻煩事……





開鎖盜寶是我的老本行，只要是鎖，管他是喇叭鎖還是拐仔鎖，通通難不倒我…
咦…這是…電子鎖?!

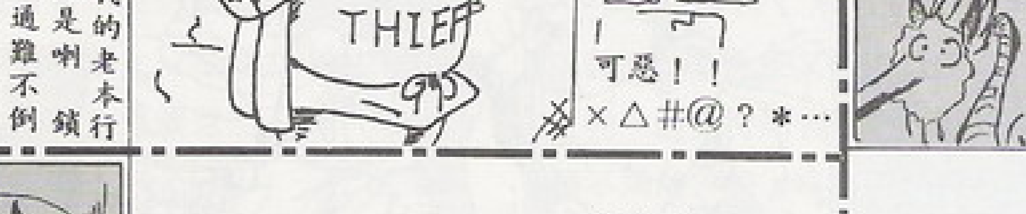


冒險者福音　防火新秘技

請愛用××牌滅火器
欲購速洽　啊嗟裝備店



要打敗梅杜莎收復國土，要有充足的軍備及收集五個指環，但是攻其不備才是致勝關鍵，嗯，趕快向軟體世界總部求救……









改變超人控制鍵之補充說明

/吳維瀚



吳宗杰先生在「改變超人的控制鍵」(刊於軟體世界雜誌第九期)一文中利用 DOS的 ANSI‧SYS檔改變鍵盤碼。該批次檔中的「ESC」稱之為脫逸字元,但是若直接打出ESC三字,程式是不能執行的。在 EDLIN 或其它文書編譯器可按 Ctrl - V 代表脫逸字元,但使用 DOS的 COPY CON 來建立檔案時,就必須用 prompt $e來表示。

```
A>copy con  key.bat
prompt  $e〔88;52p  (X變成 left)
prompt  $e〔89;54p
prompt  $e〔75;56p
prompt  $e〔77;50p
prompt  $e〔76;32p
prompt  (按 F6 建檔結束)
```

批次檔中以(X變成 left)說明,88和52為 ASCII 字碼,88代表大寫的X,而52代表數字4,因此在執行必須讓鍵盤成大寫狀態(Caps Lock)及方向鍵為數字狀態(Num Lock)才有作用。

銀色七首之謎



製作遊戲磁片新法

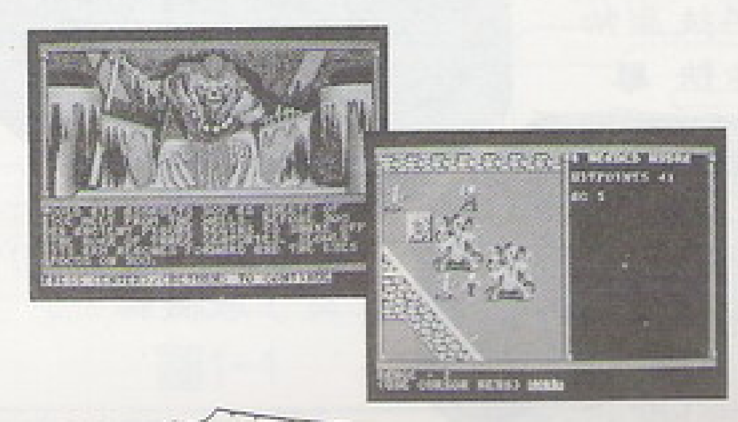
L.Z

銀色七首之謎是個相當容易上手的遊戲,筆者雖無 Lord Jean的功力,但也只花了不到二天的時間便結束了。和青色枷的詛咒、克萊恩英豪相比較,SSI公司顯然有意使 RPG 更大衆化。

在本遊戲中,一開始大都有7級以上的實力,即使是兼職也有5、6級左右,所以「心狠」的玩家們可馬上嚐到使用 LIGHTING BOLT 的快感。

好了,言歸正傳,由於說明書上的軟體配備中需要五片格式化的磁片(2D),筆者深感抽換磁片之苦,於是邪念一動……不是,是靈光一閃,就準備了一片 2HD 和一片 2D 的空白磁片。再將 Master disk 1 和 2HD 空白磁片分別放入磁碟機 A、B,往後僅需抽換 A 槽中的兩片母片,B 槽中的磁片即可做為 SIDE 1~5了,簡單吧!不過在 Instal lation 中會有一些 Warning 問你是否要 Overwrite?全部都答 Y 再按 Enter 就可以了。

至於另一片 2D 磁片則是用來儲存的,如此一來在遊戲過程中完全不需抽換磁片,不亦快哉!





讓F-19隱形戰鬥機支援魔奇音效卡



「隱形戰機」耶！你看得見嗎？

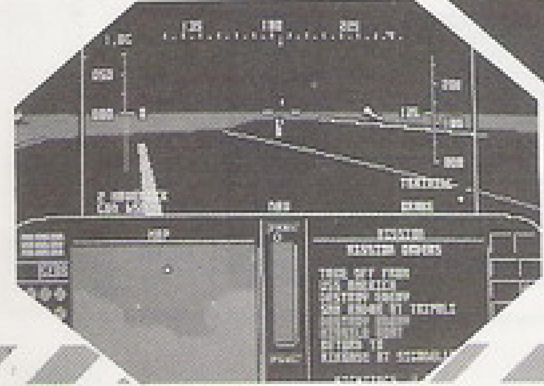
/ Whder

F-19和F-15 II同為Microprose出品的遊戲，可惜前者並未支援魔奇音效卡，但加以比較分析後發現F-15 II的音效程式有ISOUND‧EXE、TSOUND‧EXE、ASOUND‧EXE及NSOUND‧EXE。而F-19只有ISOUND‧EXE。不難了解到各檔案名稱第一個字母I指IBM PC喇叭，T指TANDY，A指Ad Lib（魔奇音效卡）。

因此只要將F-15 II的Disk A上的ASOUND‧EXE拷貝到F-19的Disk A上（使用硬碟者則copy到F-19SF子目錄內）即可，但因磁片空間可能不夠，所以可用PC-TOOLS將原磁片上的ISOUND‧EXE搬移（MOVE）至Disk B上即可。日後想聽聽IBM喇叭所發出之樂音時，再將其拷貝回來。

往後要進入遊戲時只要鍵入F-19 /AA即可。你是否覺得片頭音樂似曾相似？沒錯，正是F-15 II的片頭音樂。其他音效除語音合成部份外，都配合著魔奇音效卡作用，帥吧？

看吧！有了這些先進精密的科技產物萬事輕鬆愉快⬇



⬆雄壯的背影……忘了收機輪



魔界歷險

第一章攻略

SORCERIAN

/春泥

一、準備&練功&賺錢技巧

四名隊員是必須的，兩名可搏鬥兩名可施法。在可施法的兩名中，其職業必須是一名可醫病，一名可算命，這在龍王一關中，有重大意義。

組好隊伍，選3—4消失的巫師，這一關的鼠妖極易賺經驗，順路走，過門則入，看見了一個在轉的球，帶動二個小球快速旋轉，這裡沒有敵人，剛才來時可能被旋轉門傷了不少生命力，站著不動補充一下再進去下個門。

一入門，看到了一個火池。跳下火池，走向最左邊，可拿到一枚火水晶。向右離開火池，藉著伸縮桿跳回到剛才的房間，把生命力補充到全滿。

再次回到火池了，這次可不必躍入火坑，藉伸縮桿向右，遇到第一個洞口，進入即可。進入後，向左走，撞到了牆，全隊會向上跳，按一下向右，領隊面向右方，按向上則全隊面向右方，此時把速度調成0，找塊重物壓著Enter鍵，可以看到鼠妖不停出來送死，休息一下，回來時經驗點數已達目標，約一萬左右就可以了。

到了旋轉球的房間時，別忘了再補充一下生命力，再快速回到城內。

回到城內，別管火水晶，將游標右移，按下Enter鍵，看到國王出給你的價錢了嗎？9元買的東西竟然可以賣到上千元，賣了吧！大家把身上的東西都賣完了，再把火水晶賣掉，此時大家都有充足的經驗把生命力提升到數千，也有足夠的金錢來配合了。

※註：經驗若超過65535則會歸零。速度若沒有調成0，則魔法的速度會趕不上鼠妖出現的速度。

二、開始攻略

兩位可搏鬥的隊員先去練陷阱的知識，因為後面幾關有很多物品而門的上面有陷阱；而另外兩位施法者則學習辨認物品，以決定何物該留，何物該丟。

在地圖上，A、B、C等英文字母代表門，而小寫的字母代表可出不可進，數字則代表訊息、物品…等一切該說明的事物。

1-1 失竊的權杖（圖1-1）

1是藍珠（Blue Ball），拿起後13的通道就會打開，由B進入。現在開始遇到牆就去撞一下，可發現藥草。有C、D、E、三個門，D門內有一個老人提示你該做什麼，不必理會。由C門經F門到2可拿取第一個水晶，再由G門出去，經過J門，看到一座橋，橋中間有火把，在火把上跳一下，果然出現了秘門L，回到A門出來。

進入M，在9的地方放下藍珠，N門開啟，進入後由R傳送到r，

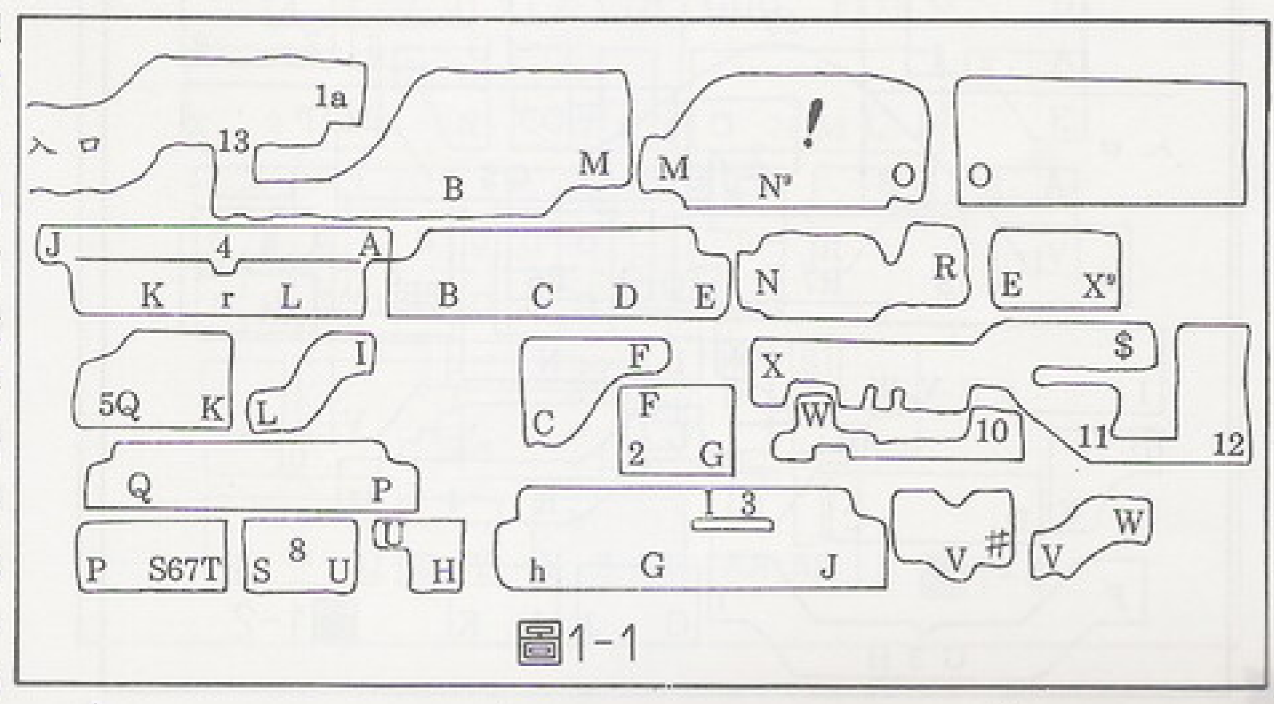


圖1-1



經由秘門L到I，在3可發現第二塊水晶。回到r，進入K，拿起5的水（多跳幾次，才拿得起，遇到某件怪異事物最好多跳幾次，跳到訊息重覆或沒有才可以）。由Q到P，把水晶放在6、7的瓶中，進入S門把水放在8的瓶中，回到S，可以把水晶拿回了。現在可以進入T門，小心酸液，快點進入V門，通過W到10讀取一段訊息後，依W、V、T、S、U、H、J、A的順序回到了M，到N門那兒拿回藍珠，再由M、B、E到了X門前，一樣放下了藍珠進去，由於在10讀取過訊息，因此可以拿起第三隻藍雕像$的錐形石了。

快速由X、E、B、M到了藍雕像！前，放下錐形石，O門開啟，進去屠龍，只要按著空白鍵向前衝，瞬間龍就死了，拿回錐形石。回到N，剛才在X門的藍珠，應拿回來打開N，經N、R、K、Q、P、T到了藍雕像♯前，放下錐形石，火速由T、S、U、H、J、A、M到N前拿回藍珠，再由M、B、E用藍珠開X，原本11是不可通過的，現在可以了，到了12就可以拿到王杖。拿了王杖就要走了嗎？寶箱內可不只王杖呢！再搜一下，有長劍和藥草。

出去時別忘了拿起藍珠，回去時13的地方用跳的過去，不要把藍珠放在1處架橋。藍珠可施展復活的法術，而武士雖然無法用長劍來施法，但是星球的力量卻可增加武士的屬性。

1-2 失去的護符（圖1-2）

要進入本關前，先到訓練場去加強維大力（活力），巫師則加強智力，精靈最重要的屬性則是魅力。魅力高的隊員，買東西可以以便宜價錢購入，加星球法力只需一年。而加了精力後的武士和侏儒，才可以開這關的門。

先由A進入到1處拿黃金座，神會要你殺了戴斯楚，拿鑽石杖（Diamond Staff）開啟某些門。再出A門到了山丘上，在10的地方殺了特定數目的山巨人，可以發現翡翠戒指（Emerald Ring），這也是一把用來開門的鑰匙。下山後進入E，在2的地方拿起樹汁，由P、Y、AA到9的地方，可以看見戴斯楚的手下，要你通過BB門，進去後赫然發現是一個陷阱，還好一位老婦人來救你，由M出來。老婦人在4的地方要你去見他的叔叔，由L經由井出去，金杯也會遺失，別擔心，這是必要的過程。

快趕到0，在5的地方，婦人的叔叔氣急敗壞地逃走。快由Q進入，在6的地方跳一跳，R的門會打開，再跳一下可發現藥草。停著不動補充一下生命力，通過了R門就是戴斯楚了，必須用刀砍才砍得死。出去到井口處，先由P、Y、AA，就可以在BB旁的牆上發現監獄鑰匙（Dungeon Key），再由井下去，可發現秘門N，由N、V可到地底。

再經X門，可以找到山丘上那狂妄的傢伙，已被綁在那兒，和他Talk一下，他會給你聖殿鑰匙（Shrine Key）。再由U門進入，有一個沈思的人，快用樹汁把他弄醒，這樣原本束縛護符的力場才會消失。再經由W門，可以看到失落的黃金座，用監獄鑰匙換下黃金座（跳兩次即可）。

現在進入I門，3處有個石頭擋住了去路，多看幾下石頭，發現是由沙子控制進H門，把沙子放掉，進G門經J、K去見一下老婦人，再由L、♯、Q、R、S在S內可以看到護符，拿起它，由S、R、Q、P、Z到8的沼澤，丟下護符，這一關就此終了了！

1-3 撒旦的水閘（圖1-3）

這一關的門更厚重，把武士、侏儒的力量和活力練高些再進來。首先到A拿白粉，這可是滅火的重要物品，由B門進入，有一火把上有訊息，看了就可以由D、G找到另一把有訊息的火把。回G經F、K、M，略為瀏覽第三把訊息火把，過N門，魔王在前，殺了以後開始訓練跳躍能力。

果然在4找到第一把劍Gabriel Sword，簡稱GS（以後還有Rafael Sword、Silver Sword、Michael Sword、Crystal Sword，分別稱為RS、SS、MS和CS）經N、M、K回到F，向右急行，進入H門，牆邊的火把有訊息，而四根柱子似乎有問題，查看一下卻又推不動。別擔心，出入H門三次後，突然覺得5的那根柱子有問題，推一下，就把外面瀑

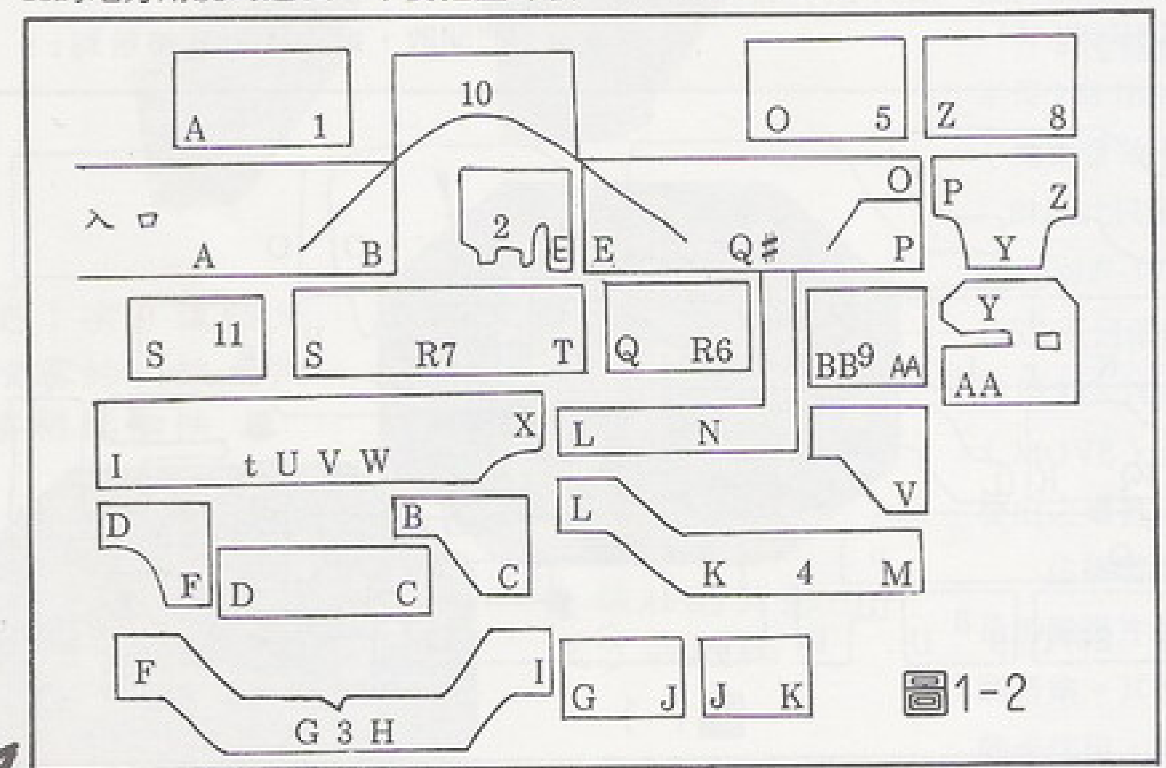


圖1-2



布的水關掉了。

出H經F、K，原來的四個瀑布變成四個洞口，經由O的洞口，把白粉放在火上，果然在7找到了RS劍。快由K、F、D、B回到A，再拿次白粉，現在可以進入C了。放下RS劍只見C門開啟，經C、P，再放下GS劍，Q門才會開啟。讀一下8的火把訊息，回到Q，出現了秘門R，進入後第一個活塞下壓到底。在9的地方出現了SS劍，出R，把GS劍拿走。

由P、C、B、D、I、S，在T門前放下GS、SS兩把劍，T門才會開啟。裡面還有一盆火，記得剛才拿的白粉嗎？放了一次似乎不夠，再放一次果然如願拿到了MS劍。離開T門別忘了帶走GS、SS兩把劍，現在經S、I、G（經由G門時讀取火把2的訊息）、J到達了U門，放下MS劍就可開啟U門。

進去後共有四個活塞，由左至右，第一、三個活塞下壓，第四個活塞上頂，果然在11發現了最後一把劍CS。出U門（別忘了帶走MS劍），經J、G、D、B、C、P、Q、E、L，到了最終的V門。途中遇門要放劍就放下一把，在12、13分別放下SS、CS劍，歷史性的畫面出現一水閘暢通了。

回去城堡時別忘了帶走劍，再拿走一份白粉。雖然武士、侏儒無法施法，但是可以藉由星球而增加屬性（其中太陽加Dex、月亮加Prt、水星加Str、金星加Vit、火星加Int、木星加Mgr、土星加Krm）。侏儒原本不可分配劍，但是若武士手已拿滿物品，侏儒就可以分到劍了。分完劍後把多出的武器賣掉。

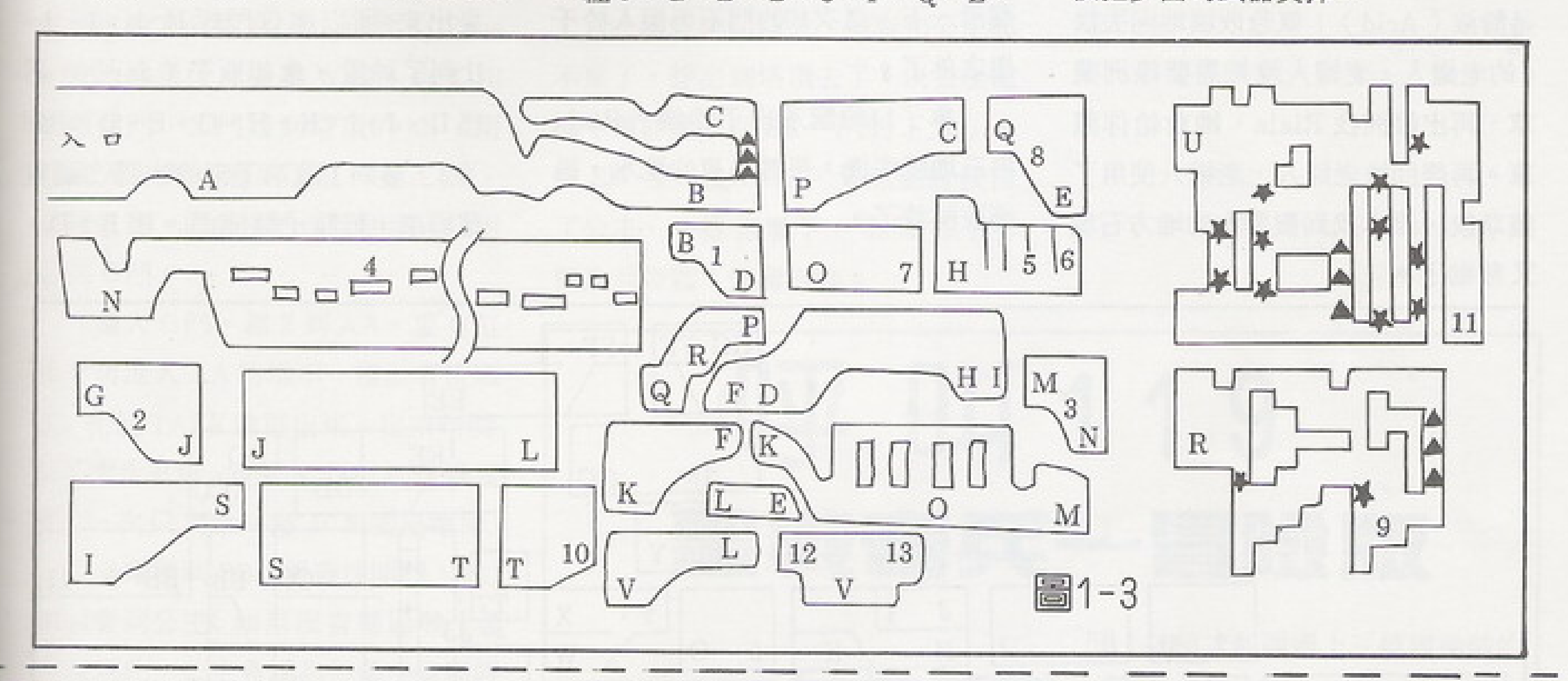


圖1-3

1-4 被詛咒的綠洲（圖1-4）

這是很累的一關，首先由A、B、C、D、F，看到了Riala被關在3的地方。出F門經E、K、N出P，門前加滿生命力，魔王就在裡面，這可是數一數二的厲害人物，殺了2的魔王，回P經N、O、R、Q進入水中，在格子中間的方塊站著下壓可以改變通道。

一番波折後到了U，在8的地方拿起一瓶油。由U、Q、R、O、M、V在滑輪上加點油，讓他轉動。再回去拿瓶油放在L門內的滑輪，轉動後就可以放出女孩Riala。

現在經K、E穿過F門，3的籠子果然空了。出G門經H、I到達4

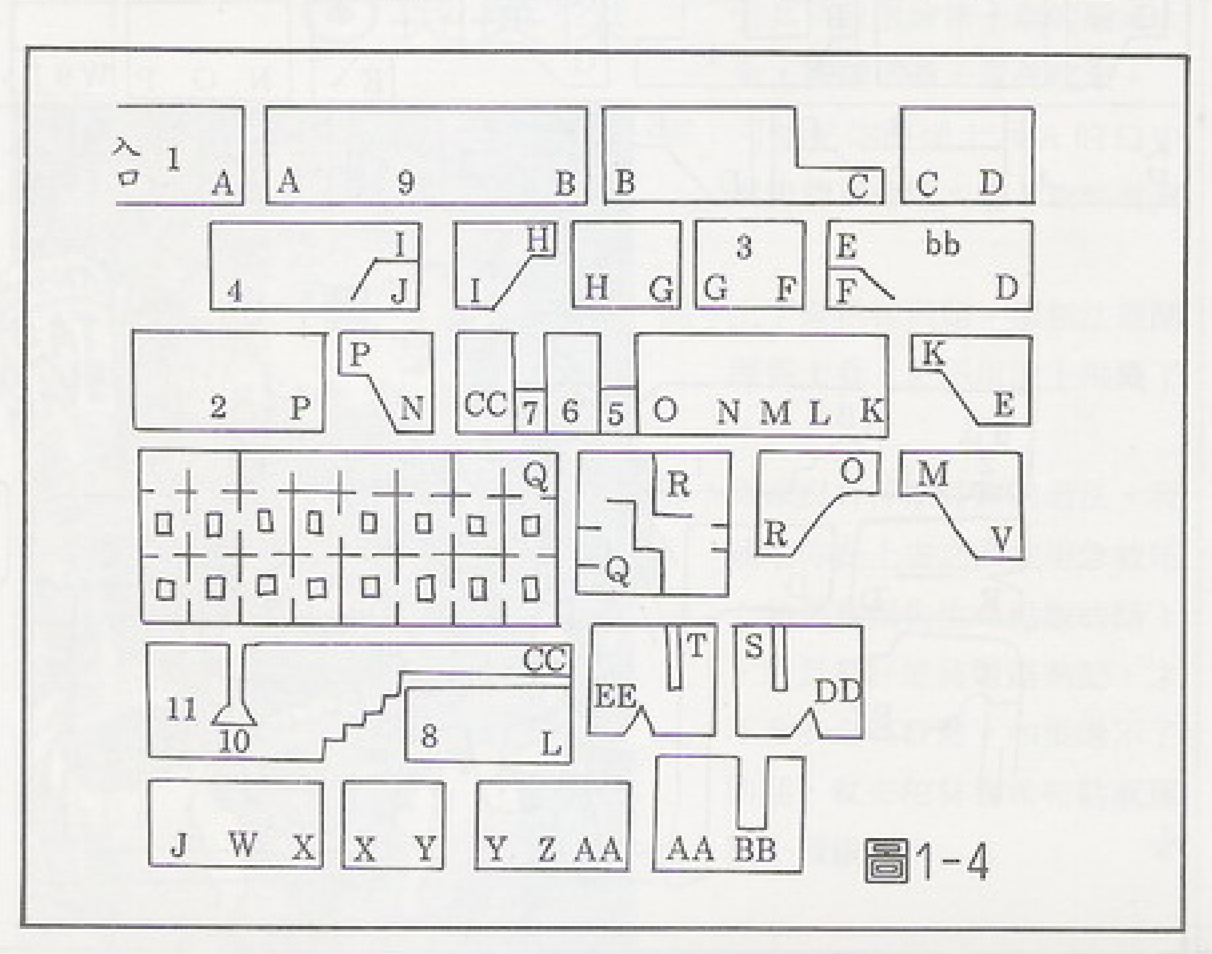


圖1-4

，那裡有位老婦和 Riala，她會給你一副眼鏡（Glasses）以感謝你救了 Riala，有了這副眼鏡就可以看到原本許多不可見的黑暗區域。

出 J 門後小心毒蛇的毒，快進入 W 門。有一個瓶子轉動後似乎有石頭動了一下，出 W 經 X、Y、Z，在 Z 門內的瓶中有藥草，不拿白不拿，再經 AA、BB 回到瀑布。

經 E、K，可以看到 O 門旁的 5 那塊石頭移動了，果然在 6 拿到了聖水，滿心歡喜的你衝出了綠洲。在這 1 的地方，Riala 檢視那瓶聖水，原來是酸液（Acid）！氣急敗壞地回去找 4 的老婦人，老婦人說她需要綠洲藥草，再出綠洲找 Riala，她會給你藥草。再趕回找老婦人，老婦人使用了藥草後，原本找到假聖水的地方石塊又移動了。

經 CC 門進入，又是一道門10，看來聖水就在門後，可是沒有鑰匙開門呀！找到老婦人問清楚吧，老婦人告知在沙漠一根柱子後藏有鑰匙，回到介於 A、B 間的沙漠，由 A 數來第五根柱子後，也就是 9 的地方，藏了一把 魔鑰（Magic Key）。

趕去開門，這下該沒問題了吧？沒想到門還是不開，忽然想到在水中還有 S、T 兩個地方沒去探險。下去 U 門，拿瓶油後經 T、EE 果然有個瓶子，而且需要油才能轉動；再拿瓶油經 S、DD，還有一瓶子，再加些油潤滑一下，這次10的門不再拒人於千里之外了。

拿了11的聖水出了沙漠，Riala 再三地鑑定後，果然是真的聖水，綠洲被解救了。

1-5 小偷的城堡（圖1-5）

在魔界歷險中節數愈多愈難，章數則沒有關係，此關可是數一數二的難，沒有把握別進入，進入前最好看看自己的體力和活力是否夠高，否則開不了門可就糗死了。

這一關因為地圖過於龐大因此分為城堡和地底兩部分，還有因為城堡是圓形的，因此有些地方會繞來繞去還在原地。

首先由A、D到E，其中F門後是一個陷阱，拿紅珠後進去，中了陷阱之後朝左邊走去，最後可以由1的酒泉出來。所以進G門經 H、K、I、J、II 到了神殿，拿起瓶子（Jar），再經 II、J、I、K、H、G、E、D、B到了1，看到了流瀉下來的水嗎？這就是酒泉，把瓶子裝滿酒。經 B、D、

圖1-5

E、G、H、K、L進入M， 看守鑰匙的人是個酒鬼，可惜酒量不好，把剛才裝的酒給他，再去裝酒，連續三次他就會不支倒地，此時可以拿走Key 了。

出M走N、O，在5的地方有個女孩Talk一下後，由O、P、Q到S，在6的老人看來像是管理員，一直不肯開啟中央的電梯，回去找5的女孩再Talk一下，管理員就會打開電梯了。由電梯上去JJ是到陽台，U為藥草，先進入T，殺了裡面的武士，在7拿到一個Pass。回S，經R在9的地方有個武士；你要有Pass才肯放你通行。經過W後，有X和Y兩個門，X門通到塔頂的hh，所以進入Y門，看到了紅、藍二珠，拿起紅珠，以最快的速度回到入口附近的C門。

進入C門，經Z到AA，要有紅珠才可進入AA的地牢，裡面有位戰士，和他TALK後再出來。出來時別忘了帶走紅珠，回到Y門以紅珠換藍珠(一次只可拿一顆)，再去坐電梯。

坐電梯到BB，用藍珠開門，在11可以看到公主(如果沒有聽過戰士遺言而到此，公主會認為你是小偷而趕走你)，她認為你是好人，給了你項鍊(Pendant)，把通路打開，只見自己不停向下掉落到地底。

基本上地底的交通分為山洞和水道兩部分，山洞較安全但較麻煩，為了方便起見我只介紹水道了。

先順水道游到A，進去殺了影之龍，進去B，看到兩方巨石嗎？站在右邊那方巨石下壓。記住：只壓右方的巨石！出了A再順水道到C，再來的水有腐蝕性，游到3後把兩塊巨石都壓下來，這樣在4的阻礙才會去除。在中央的骨頭中拿到Mark，通過4到5，把最後的巨石壓下，天搖地動後就可以回到C了。

順水道再到D，經E又有一個老人向你要Pass，這次要給他了。剛才壓了巨石，所以老人後面多了一個水道，順著水道一直游，最後由城堡的酒泉出來。

回到城堡後因少了通行證(Pass)，所以快速趕到電梯坐到8的地方，一番胡扯後，回答「Yes」，就可以拿到Pass。現在由S、Q、P、N、U、I、J，原本在R門那邊收Pass的武士也到了這裡，驗過Pass後，神殿中公主和另外兩人在一起，其中一人的名字似乎有問題，和地底那個的名字一樣，看來是惡魔變成的。

一陣乾坤倒轉後，惡魔和公主都不見了，想必到塔頂去了。快去坐電梯(電梯盡頭在EE一門的下方)，由EE、FF進入GG，果然惡魔挾持了公主，一番激戰下，惡魔似乎不懼凡兵俗器，先溜為妙。

再去找在電梯上8的那位老人，老人告知聖劍的訊息在地底那個骷髏骨上，可是下去地底的路在公主離開後已經封閉了，如何是好呢？

有了！從8上面的V門進入，12那裡有個正在睡覺的人，後面的牆是空的，向右走去又掉到地底了。趕到地底3的地方拿起聖劍，再到地底6的地方，那老人不再向你要通行證了，就放你過去。

回到城堡後直奔塔頂，惡魔一砍就死，把項鍊還公主後，任務大功告成了。

呼叫119

聖戰奇兵—冒險版

⊙吳英傑



問：如何才能騙過上三樓樓梯前的士兵？我根據第十期的騙術大全，卻騙不過，還打起來。

答：可能是你沒從士兵A的口中套出德軍首領大名，攻略有寫。

問：上了齊柏林飛船，卻無法避開那些士兵，更不用說上飛機了。

答：這裡沒有什麼特殊的過法。我建議你在上去之前先用急救箱(如果有損失生命點數的話)，而且最好能將道路熟記，才不會多走冤枉路。如果過不了的話，就去柏林會希特勒或駕駛小飛機。

炸彈小子 過關路線（六）

墮落寢室

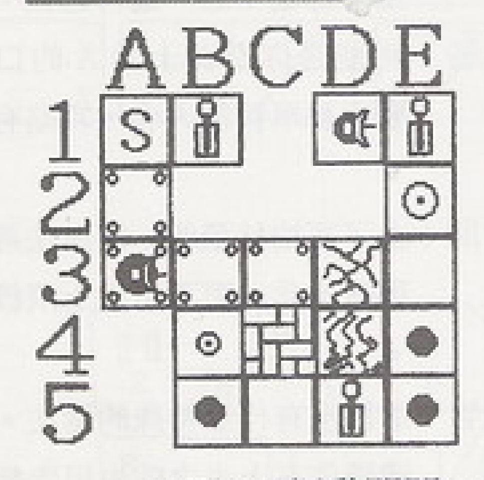
圖形說明：

圖形	說明
一般磁磚	大炸彈
軌道磚	變化彈
耐炸磁磚	小地雷
易碎磚	大地雷
冰磚	紅色爆破車（眼睛閉著）
傳送站	藍色爆破車（眼睛張開）
小炸彈	鎮爆塔
中炸彈	轉盤

開關
小巡曳彈
大巡曳彈
電網
起始位置
小型音控炸彈
中型音控炸彈
大型音控炸彈

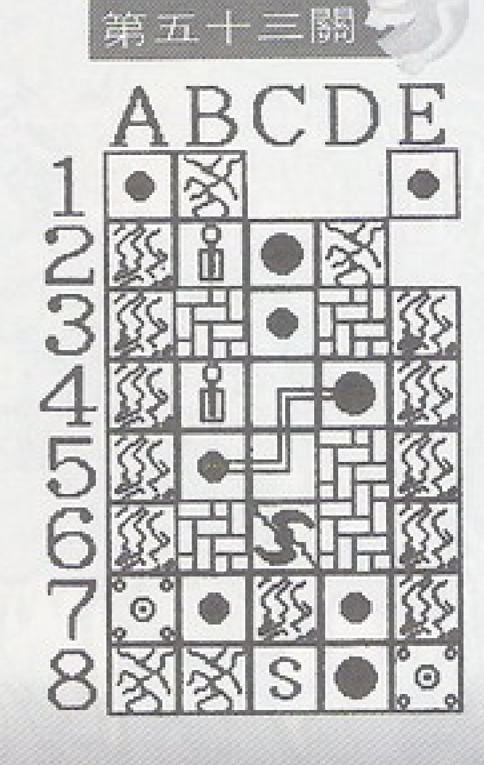
地圖及攻略

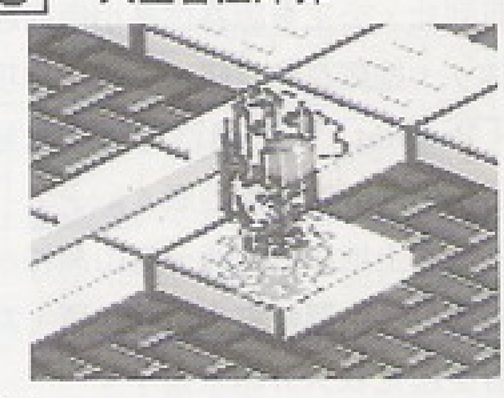
第五十二關



走到 B1 扳動開關，走到 A2 扳動開關，在 C1 處出現易碎磚，再走回 B1 扳動開關，A2 的開關會變回耐炸磚，往右方走到 E1 去扳動開關，C1 處又變成易碎磚，爆破 D1 之音控炸彈，向左逃離，走到下方 D5 處扳動開關，此時 E3 出現一小炸彈，依序爆破 E5 及 B5 之小炸彈。

第五十三關



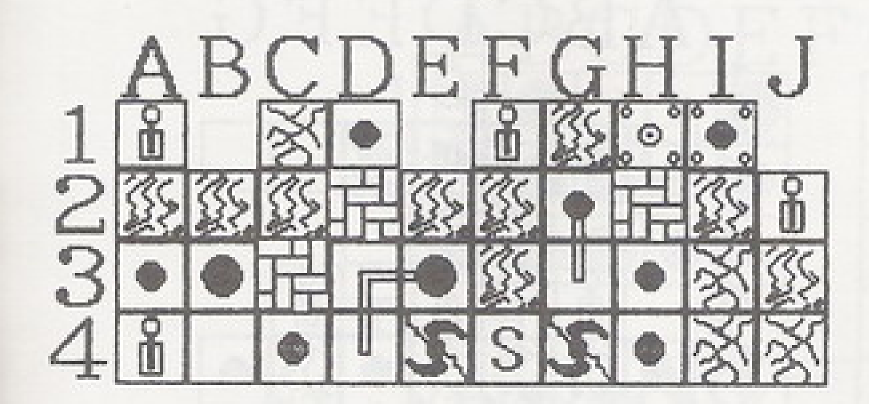


說明：

爆破 D7 之小炸彈，向左方逃離，再爆破 B7 之小炸彈，向上方走，爆破 A1 之小炸彈，再走到 B2 扳動開關，然後把 D4 之中炸彈搬到 C4，再把 B5 處的小炸彈搬到 C5，引爆之後向下方走到傳送站，被傳送到 E1，爆破 E1 之小炸彈之後向下方逃離 。



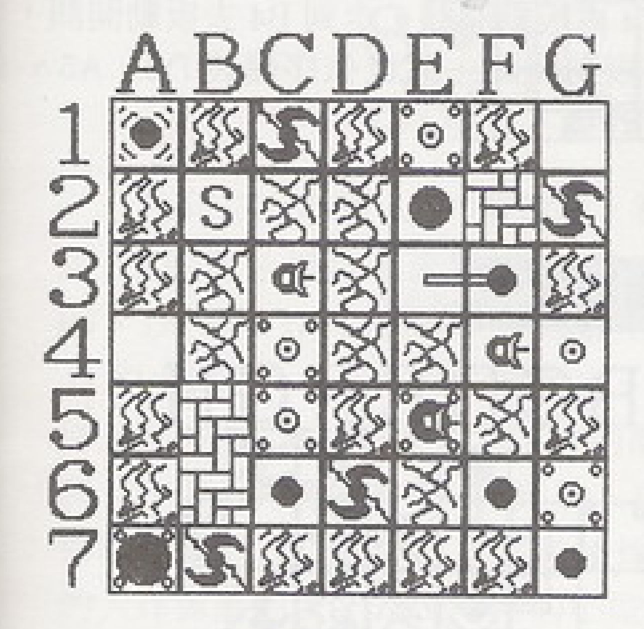
第五十四關



說明：

往上方走到 F1 扳動開關，由下方走到 E4 的傳送站，被傳送到 A4，依序爆破 C4、A3 之小炸彈，向上方走到 A1，扳動開關，走到 D1，爆破小炸彈，向右走到 F1，向下走到 F4，再走到右方 G4 之傳送站，此時被傳送到 J2，扳動開關，經由 J1 走到 I1，爆破 I1 之小炸彈後向下方逃離，走到 G2，把 G2 之小炸彈往下移到 G3，爆破之後向左方走到 E3，引爆 E3 之中炸彈，向下走到 E4 之傳送站，再一次被傳送到 A4。

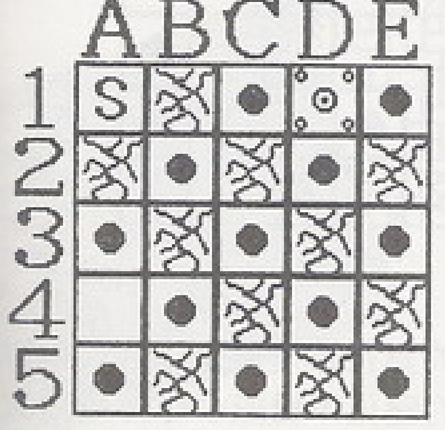
第五十五關



說明：

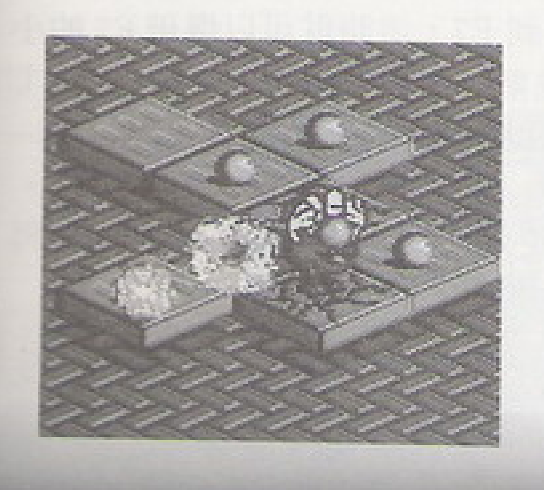
向右方走到 E2，再到 F3 處把 F3 的小炸彈搬到 E3，爆破之後向左逃離，走到 C3，爆破 C3 之小型音控炸彈，向左方逃離，這時 C4 的小地雷已經因為連鎖反應而除去，經由 B4、C4 走到 C6 處，爆破 C6 的小炸彈後走到右方 D6 之傳送站，被傳送到 A4，走到 A1，在變化彈變成小炸彈的時候爆破，向右方走到 C1 之傳送站，被傳送到 G7，爆破 G7 之小炸彈，向左滑到 B7 之傳送站，被傳送到 G1，再走到 G2 之傳送站，被傳送到 A7，爆破之後向右方逃離，再被傳送到 G1。

第五十六關

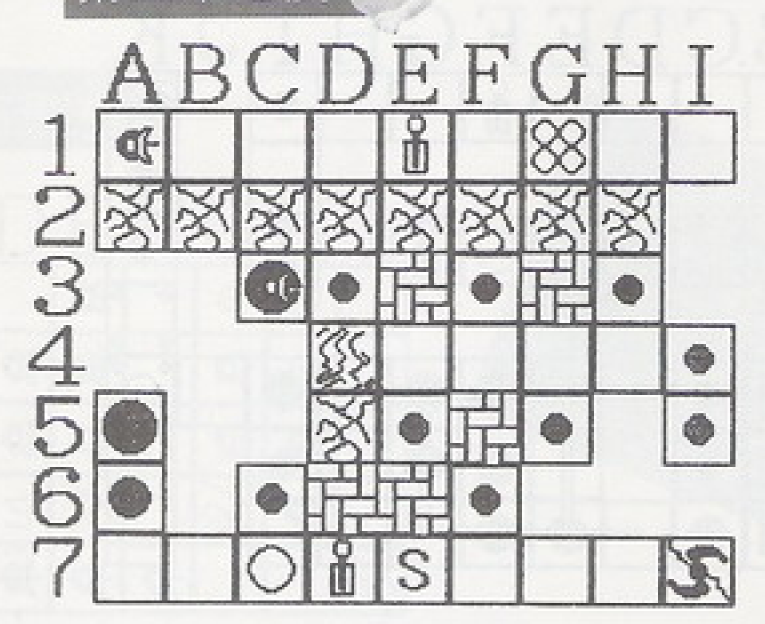


說明：

先向右方走到 C1，引爆 C1 之小炸彈，除掉 D1 之地雷，然後走完全部磁磚，各個爆破即可。



第五十七關



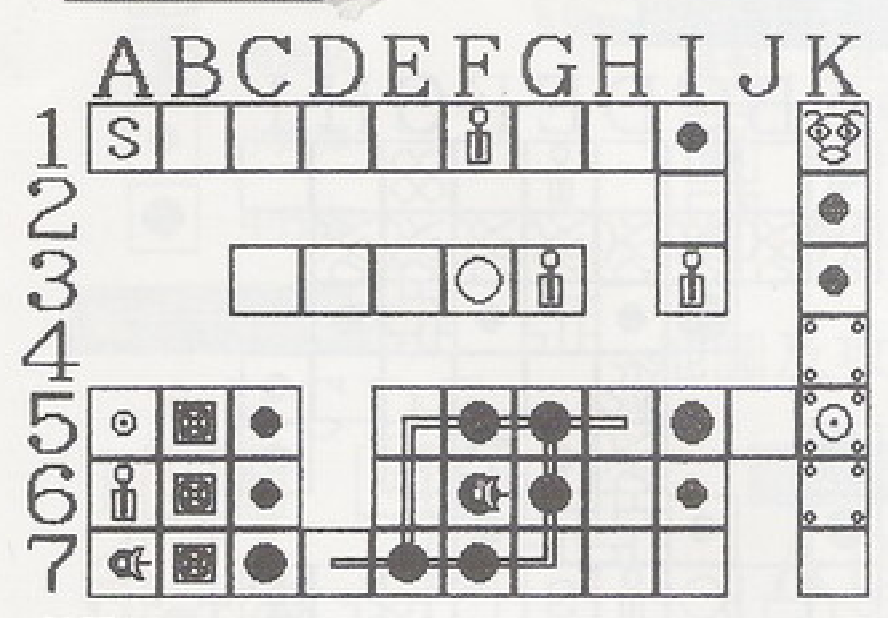
說明：筆者玩這個遊戲時，第一次被卡住的關卡是第48關，第二次被卡住的關卡則是這一關，這是相當難的一關，難倒不在於它的攻略很複雜，而是動作必需要快，還有巡曳彈來搗蛋，必需配合巡曳彈的動作去扳動一連串的開關，這一關的時間相當短，如果選平面模式的話，炸彈小子的速度比巡曳彈的速度慢，光是巡曳彈就耗掉太多時間，根本不可能過關，所以只能選立體模式來玩，在前半關中，乍看之下是要連續扳動開關引出另一個開關，最後在 A7 的地方出現一個小炸彈來引爆，而且只能藉著 C6 及 F6 這兩塊磁磚來躲避大巡曳彈，但是這樣時間還是不夠，其實在這關中有一個很大的關鍵：打開 F7 的開關時，在 C7 的地方出現一個開關，關上開關時，大巡曳彈就會歸回到 C7 的位置，然後向上方移動，在大巡

曳彈還未回到 C7 之前，有足夠的時間（但還是很緊迫）走到 C7 去扳動開關引出 G7 的開關，在任何時候，只要關上 F7 的開關，大巡曳彈就會乖乖地回到原來的地方，可利用此技巧來避開大巡曳彈的威脅，扳動開關也能控制巡曳彈的動作，想像不到吧！

方法：

打開 D7 的開關，此時 F7 的地方會出現一開關，走到 F7，扳動開關三次，此時大巡曳彈會回到 C7，扳動 C7 和 G7 的開關，然後躲到 F6，等大巡曳彈過去之後走到 B7 去扳動開關，再回到 F7 關上開關，讓大巡曳彈回到 C7，再扳動 H7 的開關，最後在 A7 的地方出現一顆小炸彈，爆破 A7 的小炸彈之後不要忘了再炸掉 F6 的小炸彈，並且再關上 F7 的開關，把大巡曳彈移到後面，然後再走到 I7 的傳送站，被傳送到 I4，炸掉 I4、H3、G5、F3、E5 的小炸彈，走到 D2 的易碎磚，這樣就過了前半關了，要過後半關，只要利用那一排易碎磁磚避開小巡曳彈，依序打開 E1、D1、F1、C1、G1、B1、H1 的開關，然後在 A1 處會出現一個小型音控炸彈，走到 A1 去引爆音控炸彈就過關了。

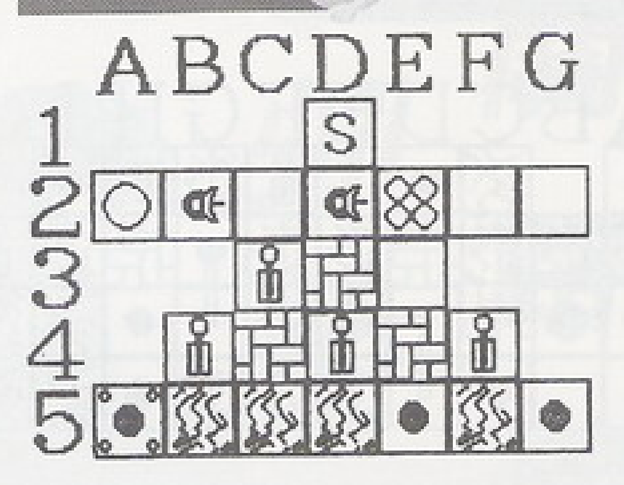
第六十關



說明：

走到 I3 扳動開關，在 B3 處會出現普通磚，走到 I1，爆破 I1 之小炸彈，走到 F1 打開開關，在 E2 處會出現普通磚，等到大巡曳彈走到 E2 的時候，關掉 F1 的開關，消滅掉大巡曳彈，再打開 F1 的開關，走到 G3 去扳動開關，B4 的地方會出現易碎磚，走到 A6 打開開關，J7 處變成普通磚，把 F5 的中炸彈移到 E6，G5 的中炸彈移到 E5，引爆 I6 的小炸彈，向下逃離，此時 K5 的大型地雷已被爆發，走到 K1 開藍色爆破車，除掉 A5 的小型地雷，爆破 K3 的小炸彈，走到 A7，爆破小型音控炸彈，向上方逃離，過關。

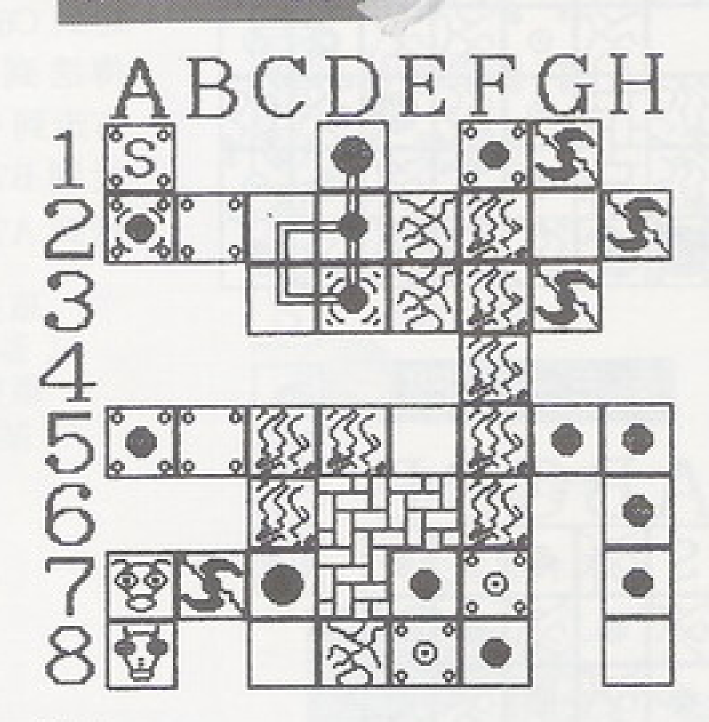
第五十八關



說明：

走到 C3 去扳動開關，躲到 D1 及 E3 的磁磚，再走到 F4 處扳動開關，走到 B4 去扳動開關，再走到 D4 扳動開關，然後依序爆破 D2、A5、G5、E5 之炸彈。

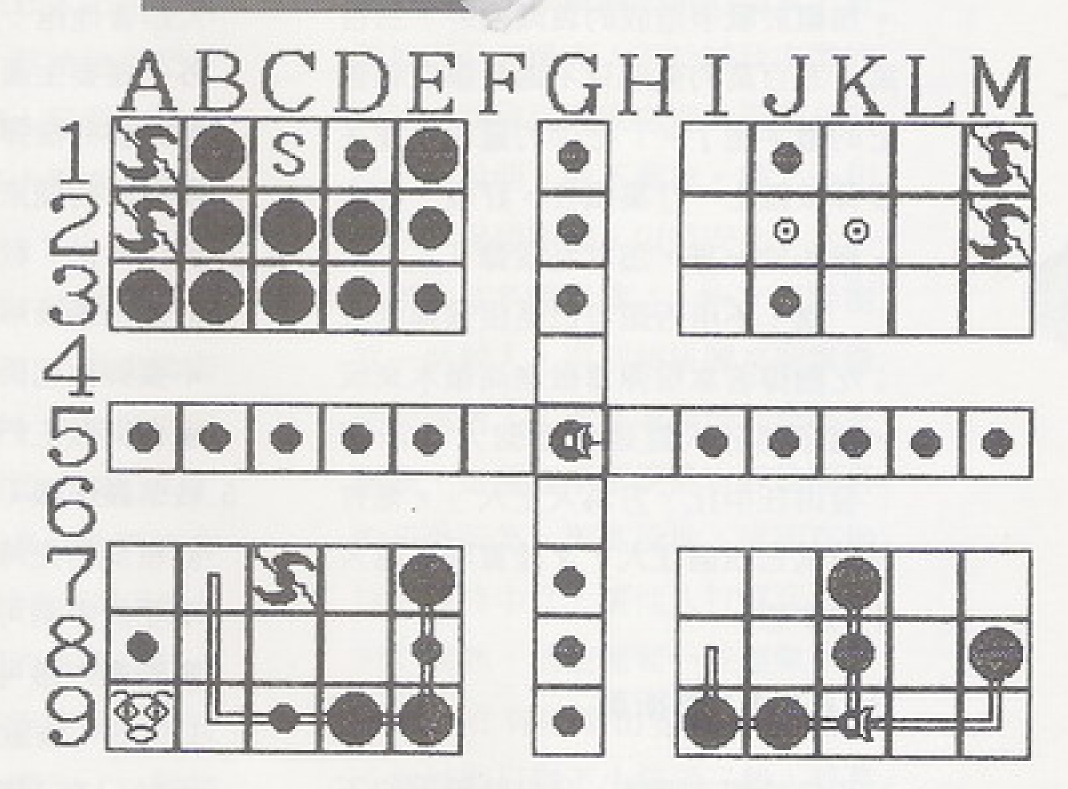
第五十九關



說明：

走到 A2，當 A2 的變化彈變成小炸彈時爆破它，走到 D2，當 D3 的變化彈變成小炸彈時爆破它，向右方走到 G1 的傳送站，被傳送到 A8 處，走到 A7 開藍色爆破車，向右走到 B7 的傳送站，將藍色爆破車傳送到 G2，再走到 H2 的傳送站，被傳送到E7 處，走到 F7 爆破小地雷，然後炸彈小子再走爆破車的路線，從 B2 被傳送到 G2，再從 H2 被傳送到 E7，這時就可以爆破E7 的小炸彈，向右方逃離，爆破 F8 的小炸彈，走到 C7，爆破 C7 的中炸彈，走到左方的傳送站，再一次被傳送到 G2，這次換成走到 G3 的傳送站，被傳送到 H7，走到 G5，爆破 G5 的小炸彈，再爆破 A5 的小炸彈。

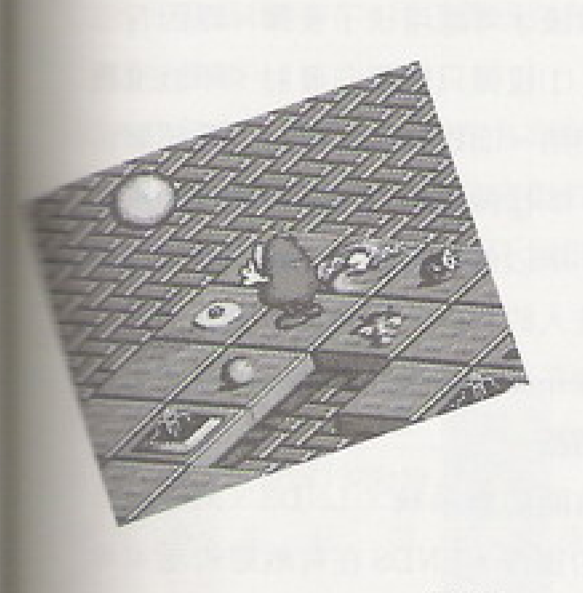
第六十一關



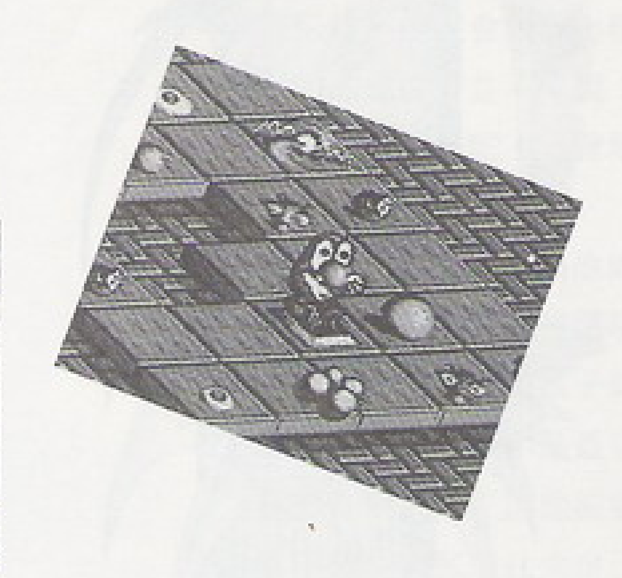
說明：

先向左方走到 A1 的傳送站，被傳送到 I2，走到 M1 的傳送站，被傳送到地圖左下方的 A7，開 A9 的藍色爆破車走進 C7 的傳送站，被傳送到 I2，然後爆破 K2 的地雷，把 C9 的小炸彈搬到 B7，D9 的大炸彈搬到 B8，爆破 B7 的小炸彈之後向右方逃進傳送站，被傳送到 I2，爆破 J1 和 J3 的小炸彈，走入 M2 的傳送站，被傳送到 E3，爆破 B2 的大炸彈，向左方逃進傳送站，然後被傳送到 M7，這時只剩下右下方的部分尚未解決，搬運這些炸彈有點麻煩，把 I9 的大炸彈往上移到 I8，J9 的大 炸彈向左移到 I9，K9 的小型音控炸彈移到 J9，K8 的中炸彈移到 M9，K7 的大炸彈移到 L9，再把 J9 的小型音控炸彈搬到 K7，L9 的大炸彈搬到 J9，M9 的中炸彈搬到 K8，M8 的大炸彈搬到 K9，爆破 K7 的小型音控炸彈，向右逃離，過關。

第六十二關

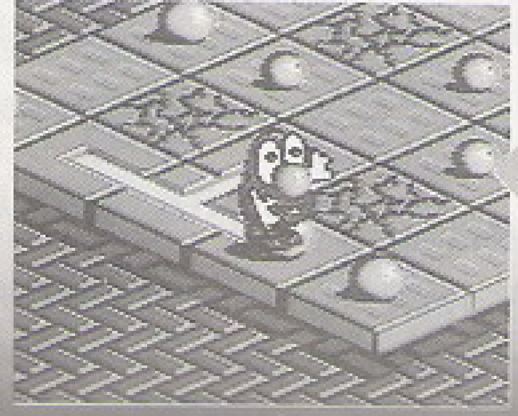


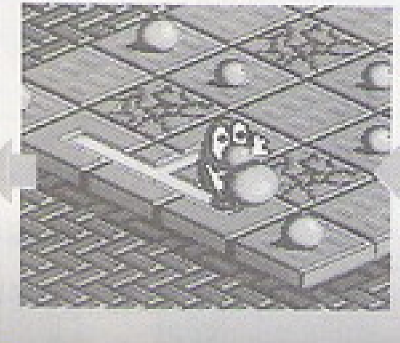
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3						S			
4									
5									

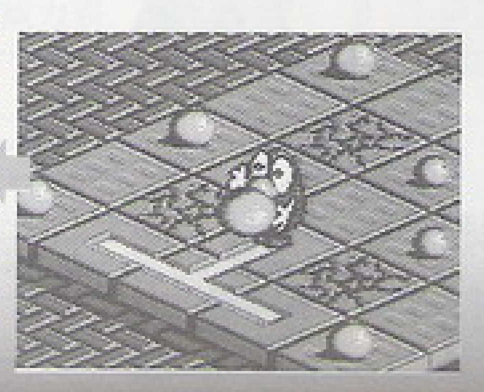


說明：

小心不要踏到易碎磚，先走到 A5 開紅色爆破車，經由四個易碎磚到 H1 除掉大地雷，然後爆破 A4 的小型音控炸彈，過關，炸完之後，可看到磁磚排成 SU 兩個英文字母。





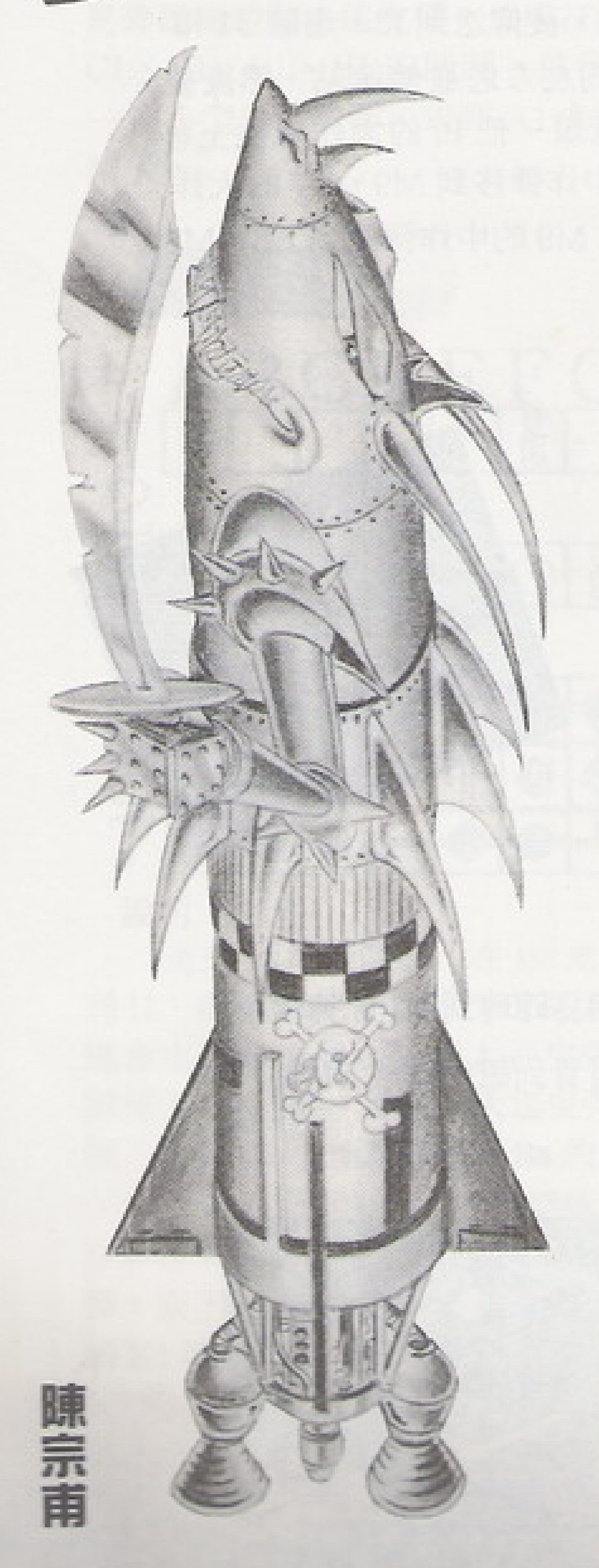




核戰狂人夢

攻略指引

陳宗甫



心中沒有一絲道德仁義，所擁有的只有一顆以核彈征服世界的野心。無視於戰爭造成的哀鴻遍野，三百萬、五百萬的冤魂只不過是傷亡報告上的數字罷了。「把你的靈魂，接在核彈按鈕上…」集瘋狂、好戰、奸詐、無恥於一身，這就是核彈狂人！

嘿！不用否認自己是個核彈狂人；吃飽撐著拿核彈當做樂高積木來玩，這不是狂人難道會是聖人？所謂「發得狂中狂，方為人上人」。惟有幹掉其它四個狂人，才能實現君臨天下的夢想。

PART 1：戰術篇

1. 不停的擴充軍備，是打勝戰爭的不二法門。但是連續二回合的擴充軍備將會招來衆怒；遭受四國聯軍的圍毆，不管是誰也受不了啊！所以擴充軍備必需與心戰廣播交互行動；生產武器後別忘了騙一些人過來增加生產力，送幾顆白白胖胖的核彈給鄰國後也不忘記生產武器。當你儲存足夠的武器，再以連續攻擊消滅敵人。
2. 心戰廣播就有如一把雙面刃，有時能夠騙來敵國的人民並削弱敵國的實力，有時卻帶來地震、天災、反戰者出走，不可不慎用。心戰廣播對越大的城市效果越差（教育程度高的關係？），使用心戰廣播的最佳城市規模是木屋大小的城市（一千萬至二千萬人）。
3. 當你覺得自己的實力足以打完這場浩劫（例如：有五個大廈規模的城市），此時必須停止心戰廣播，專心地攻擊敵國；才不會發生一些反戰者出走、大鐵鎚壓毀整個城市的慘劇，減少不必要的損失。（如果對方施出「飛牛攻擊」時，只有自認倒楣。）
4. 對付「教主型」的對手時，千萬別依照說明書上說用心戰廣播跟他玩「大風吹」的遊戲，你是吹不過以煽動為職業的教主！你一次心戰廣播能騙五百萬人過來已經是祖上積德，教主隨便登高一呼就有一千萬人跟著他跑；而且你除了心戰廣播外，還要生產武器、發動攻勢、防禦來襲的核彈…而教主卻可以花上所有的時間來玩心戰廣播的遊戲！所以對付「教主型」的敵人，要將他放在最後解決；在此之前，盡量不要與他起衝突，自然會有其它國家會與教主們打起來。
5. 戰略轟炸機（NP-1、GR-2）是全面核武的先鋒，尤其是在你的武器不至於多到可以打消耗戰的時候。戰略轟炸機可以成功地穿透敵陣的LNDS，重重地給敵人一個教訓！由於只有MEGA防禦系統能夠打下戰略轟炸機，所以我們必須要好好利用轟炸機的載重量；例如GR-2可以掛兩次五千萬噸的彈頭來攻擊中型目標，NP-1可以掛兩次二千萬噸及一次一千萬噸的彈頭攻擊小型目標。
6. 在核戰爆發的時候，戰略轟炸機的使用永遠是第一順位！用完轟炸機以後才考慮用核子發彈。原因有三：⑴核彈只能單向發射，不能重覆使用。⑵核彈容易被防禦系統擊落。⑶核彈攻擊時未爆彈的比例較高。所以傳統的核彈已經不再受到衆狂人的青睬。不過當敵國使用過防禦系統後，這是送他一顆核彈的好時機！
7. 有關防禦系統（LNDS、MEGA）的操作，LNDS在有敵意的國家準備發射飛彈時，就可以開啓。然而MEGA並不可以浪費來擊落飛彈，必須用在戰略轟炸機來襲的時刻。敵方的戰略轟炸機會帶著較小的彈頭，而做四、五次的連續攻擊。假如你沒有MEGA防禦系統，你可是會被炸得吱吱叫！

PART 2：外交篇

外交是國家的大事業，擁有優秀的外交手腕可讓你在國際舞臺上無往

不利。外交的極則是一次只樹立一個對手，其它國家都盡量成為盟友。看清楚國際大勢，瞧瞧衆狂人之中何者最容易被其它人厭惡，就挑他做靶子！至於用來表示你對其人好惡的黃色小笑臉，似乎是沒有多大影響，可以不用理會。

1.除去同盟，不理世仇：碰到常常會產生同盟關係的狂人，必須先除去其中一國才會有勝算。例如雷根與柴契爾夫人，英美同盟由來已久，如果不先滅了一國，最後他們將會聯合起來對付你，你將會死得很慘！反之，看到世仇之間的生死決鬥，你也別「狗拿耗子多管閒事」，就讓他們「狗咬狗，一嘴毛」。例如柴契爾夫人與甘地之間，有著殖民者（英國）與被殖民者（印度）的不共 戴天之 仇 ；所以兩人一見面，甘地就用心戰廣播招降大英帝國的子民，柴契爾夫人就用戰略轟炸機將叛逃的人民全都殺掉！雖然甘地的勝算較大，不過也已經是元氣大傷了。此時我們再來個「鷸蚌相爭，漁翁得利」，可以輕輕鬆鬆地除去強敵。

2.先除政客，後除教主：在各類敵人中，最反覆無常的就是政客型的政治人物；他們的笑容絕對不能信賴，他們甜美的外交辭令絕對是謊言，而他們最擅長在別人背後捅一刀！這種人是無法做為忠實的盟友，留著反而是個禍害！至於將教主型的政治人物留到最後處理的原因在前文已經說明，故不重複。總之一句話：「保持距離，以策安全。」

3.所謂「貪多嚼不爛」，一次只要樹立一個敵人，可別將核彈當聖誕禮物四處送人，或是連續兩回合擴充軍備，這種蠢事不該是世界征服者的所做所為。更高段地，進而在地球上保持中立，讓他人打得死去活來（當然，這也需要一些運氣）。不過，在有國家出現敗亡之像時（如城市只剩下小貓兩三隻，或是被其它國家圍毆），千萬別忘了你「落井下石」的功夫！

PART 3：狂人篇

經過研究分析之後，可以將狂人們的性格分為四類：

1.牛仔型：做事「阿沙力」；當你以禮待之，他也會對你十分客氣；當你對他不客氣時，他也會「以牙還牙，以眼還眼」！可以做為一個忠實的盟友。

2.狂人型：標準的狂人是有如瘋狗一樣到處亂咬，完全無法測出他下一步是要做什麼。就算他對你有極高的滿意度，他也可能神經病發作而送你幾顆核彈；但是過了不久他就忘了他做了什麼事。

3.政客型：政客不會輕易地表露出自己真正的情感，但他們無疑是自掘墳墓！甚至於在雙方已經兵戎相見、核彈齊飛時，他還會表現出極高的滿意度，並不停說：「我們來和談吧！」背地裏卻不忘偷襲對方。

4.教主型：教主以心戰廣播做為他的武器，甚至於像甘地這樣的教主是絕不使用核子武器。教主在核戰中是最容易生存下來，只因他能吸收別國的人民來壯大自己。對付他的方法只有快刀斬亂麻；趁他還沒有吃掉你之前先宰了他！

表一：名狂人一覧表

	個性		平時攻擊模式	盟友	世仇	易發生的特殊事件
	交戰前	交戰時				
雷根	牛仔型		核武	柴契爾	柯梅尼 毛澤東	
柴契爾	牛仔型	狂人型	核武	雷根	甘地	
卡斯楚	牛仔＆教主		廣播			
格達費	狂人型		核武			
柯梅尼	狂人＆教主		廣播		雷根	
毛澤東	狂人＆教主		廣播		雷根 戈巴契夫	人口爆炸
卡特	教主型	狂人型	廣播			
尼克森	政客型		偷襲			
戈巴契夫	政客型		偷襲		毛澤東	
甘地	教主型		廣播			飛牛攻擊

表二：核彈彈頭威力表

彈頭大小	殺傷力	一次可摧毀
10 Megaton	一千萬人以下	草房
20 Megaton	五百萬人至一千五百萬人	木屋
30 Megaton	一千萬人至二千五百萬人	水泥房
100 Megaton	二千五百萬人至三千五百萬人	大廈

攻略 勇鬥吸血男爵------

惡魔城傳說 完全攻略

/C. Y. R.

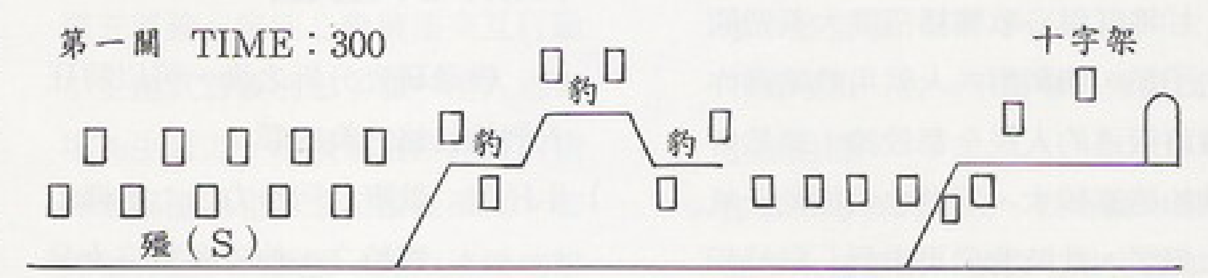
眼前就是傳說中吸血男爵的住所——惡魔之城了。我無畏地打開了吱吱作響的大門，頓時出現一個陰森森的庭院，庭院的一頭是進入城堡的拱門，執著向 Indy 借來的「趕牛神鞭」，我大踏步向前邁進……

城堡庭院：

在進入城堡前，必須首先說明的是，紅心及錢袋一定要多拿，因3萬分就可增加一人，但殺死怪物的分數實在少得可憐，不知何年何月才有3萬分。而使用特殊武器雖耗費紅心，但其威力強大，且消滅怪物的分數卻「數以千計」，當然值得使用！另外必須補充的有兩點：一、每關卡的時間都稱得上是十分充裕，因紅心與時間到過關時都可折算為分數，故應珍惜時間，加快速度。二、在每次不幸身亡後，藏寶處必會出現幾支流星鎚，所以不用怕重新開始時鞭子太短！

第一關：

這一關裏你只要向前踏出一步，兩邊就有如潮水般的殭屍蜂擁而來，如果光顧著解決殭屍，那可真是寸步難行了，故應儘快前行。接著是蟄伏已久的黑豹，面對這種敏捷的動物，你必須以更迅疾的速度，低身揮出鞭子。不要妄想逃跑，它可不像殭屍一樣慢吞吞的。切記：通過此區後別再回頭，否則可真應了麥帥的名言：I shall return，一頭生龍活虎的豹子又出現在你眼前。必須補充的是，藏寶處的寶物大多是紅心或錢袋，特殊武器的位置有些是固定的，而有些則會改變或隨機出現。因此地圖上所標示的，並不一定和你所遇見的「完全」相同。此關你可從藏寶處或怪物身上拿到的，除了十字架外，還可能出現聖水、斧頭或十字飛鏢。



城堡庭院

大紅 流 流 刀

S

說明：

S：入口 R：重新計時處

⌂：門（終點） □：藏寶處

大紅：大紅心 流：流星鏈

刀：短刀 藥：隱身藥水 錶：懷錶

Ⅱ：雙連發 十字鏢：十字飛鏢 斧：斧頭

聖：聖水 肉：肉塊

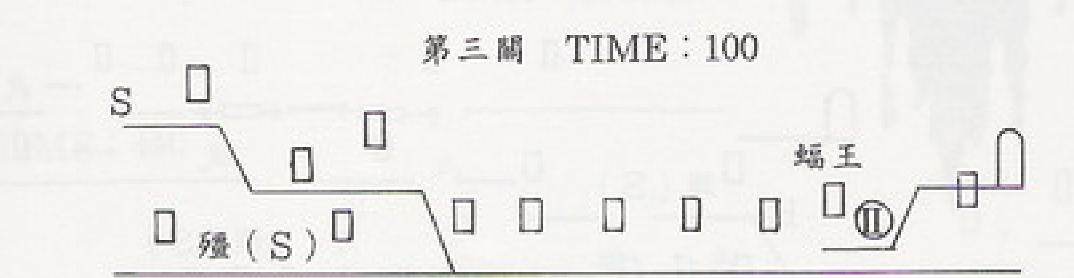
註：殭（S）代表那一層中有許多僵屍

鷹＋駝 代表獵鷹丟下駝背人

Ⅱ 代表打碎該處台階後可取得雙連發

肉 亦同





第二關：

除了惱人的吸血蝙蝠之外，下層還有不時浮躍水面的半魚人。半魚人一次會發射一枚子彈，小心不要被它撞落水裏，否則只好一切重來了！

特殊武器要善加選擇，對付天上飛的，可選擇拋物線飛行的斧頭或聖水，而聖水威力又略勝一籌，對付地上爬的，則可選短刀或十字飛鏢，而以可迴旋飛行的十字飛鏢為佳。當然

第二關 TIME：200

蝠（S） 藥 肉 R R 錶 魚（S）

，使怪物們「暫時停止呼吸」是設計者所提供的妙招，因此只要你擁有懷錶，遇有緊急危難時，只要輕輕一按，便可玩起「一二三木頭人」的遊戲，不過一次耗費五個紅心，故宜慎用之。

還有當你被怪物撞上，身體一閃一閃之際，有如服用隱身藥水，短時間所向無敵，在這段短暫的時間裏，你的身體就有如幻影般，怪物對你毫無影響。這段時間的實際用途是：當須躍過水面或深谷，而對岸又有怪物在等著你時，不妨在不跌落水中或谷裏的情況下，施展「苦肉計」找個怪物碰撞一下，再憑藉短短幾秒的時間，躍至對岸並消滅怪物。

第三關：

沒啥可說。最後的蝙蝠魔王只要「凍結」兩次，再「快馬加鞭」，便可解決。不過藏匿在台階中的雙連發，可一定要拿，這對將來很有助益。

第四關：

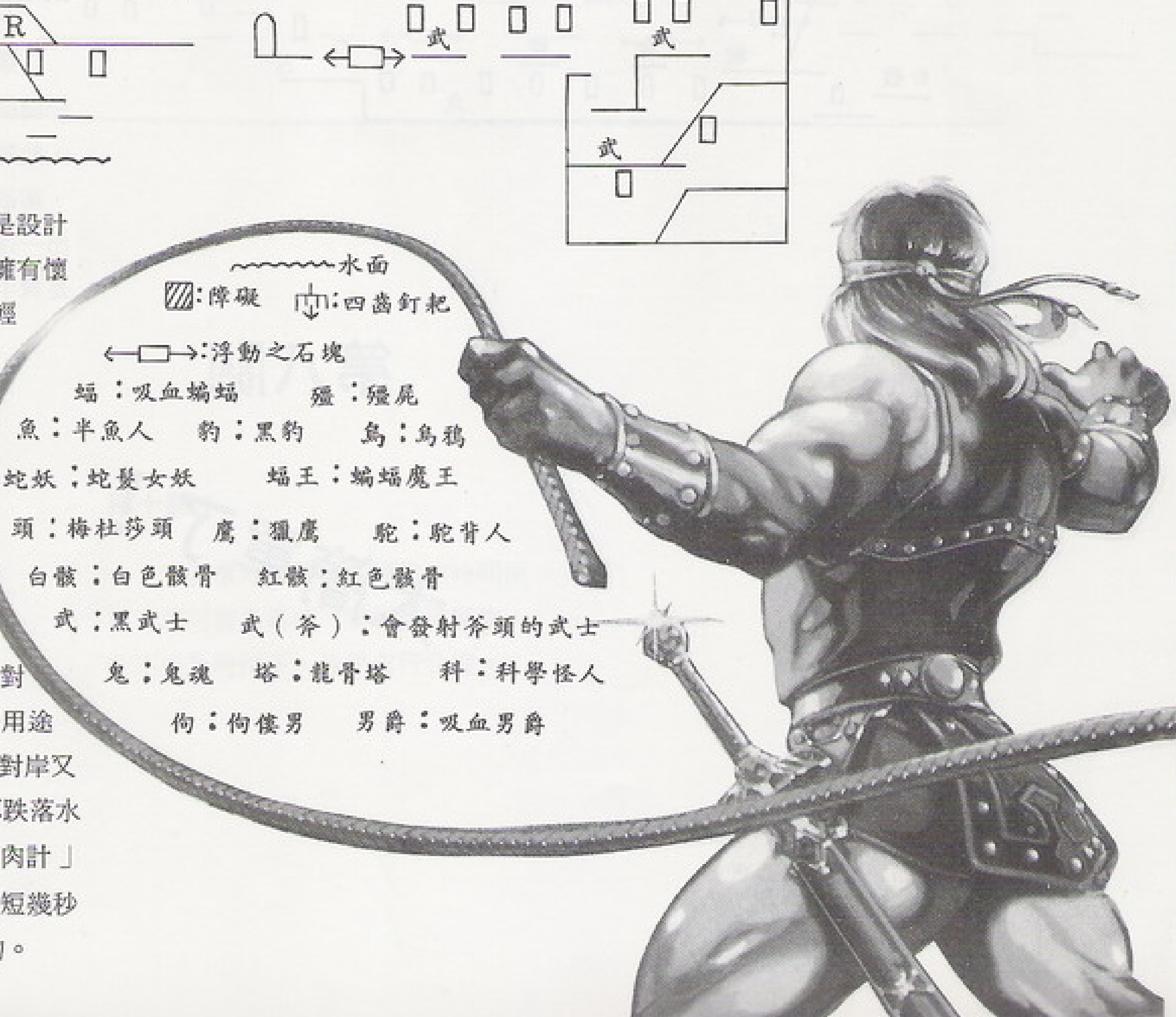
來回走動的黑武士需兩鞭才可打發，不可大意。而左右飄浮的石塊更是要小心「搭乘」，以免一失足成千古恨。在石塊上時，切勿相信物理學中的相對運動，因為垂直向上跳起時，你並不會隨著石塊移動，而只有看著石塊遠去的份兒！Be careful！

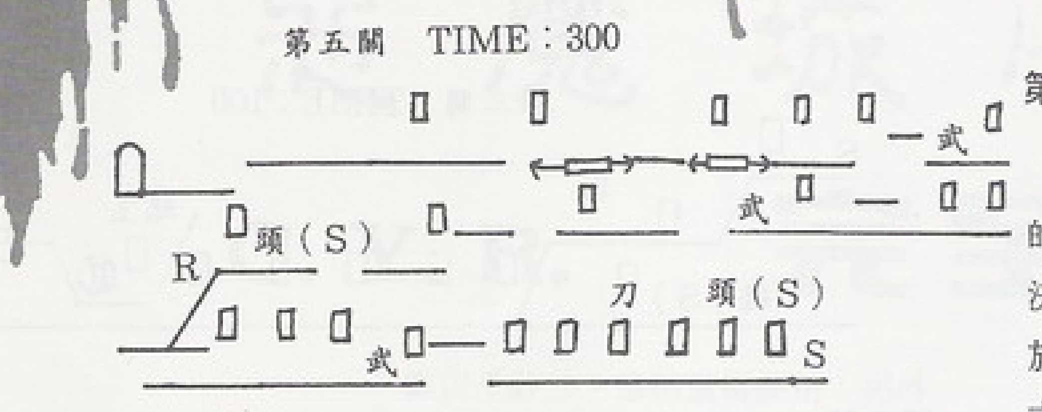
第五關：

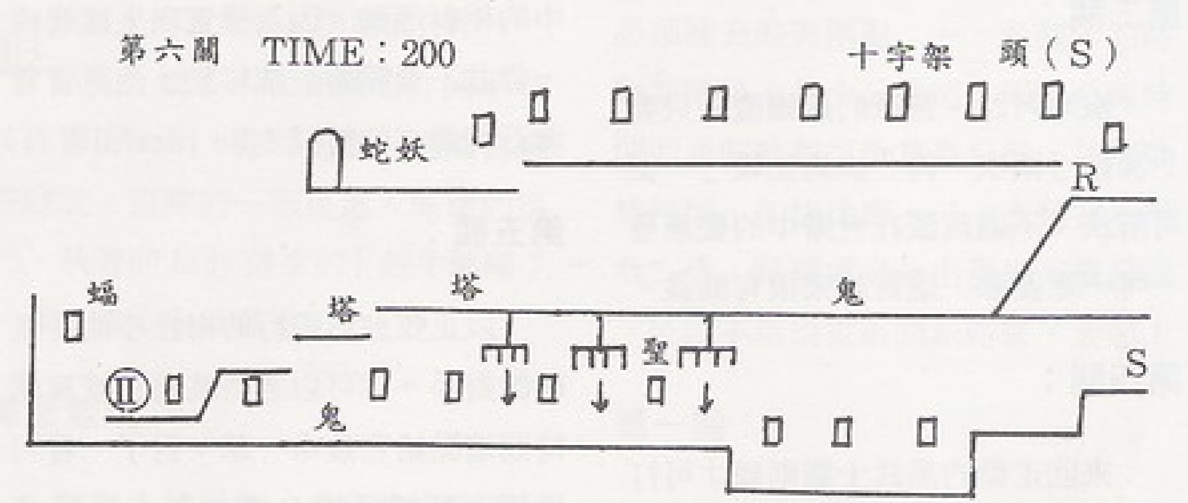
以正弦波形飛行的梅杜莎頭是難纏的對手。你可以適時跳過它或算準時間地點給它致命一擊。對了，看到地圖上所標示的R嗎？這表示經過此處後，時間重新開始倒數，因此時間就更為充裕了。

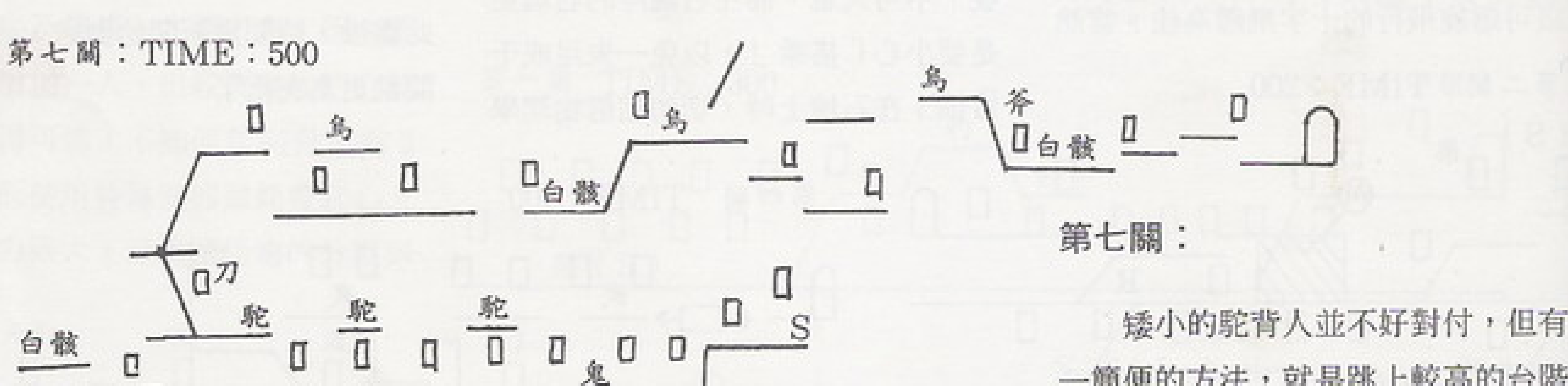
第四關 TIME：400

武 武 武







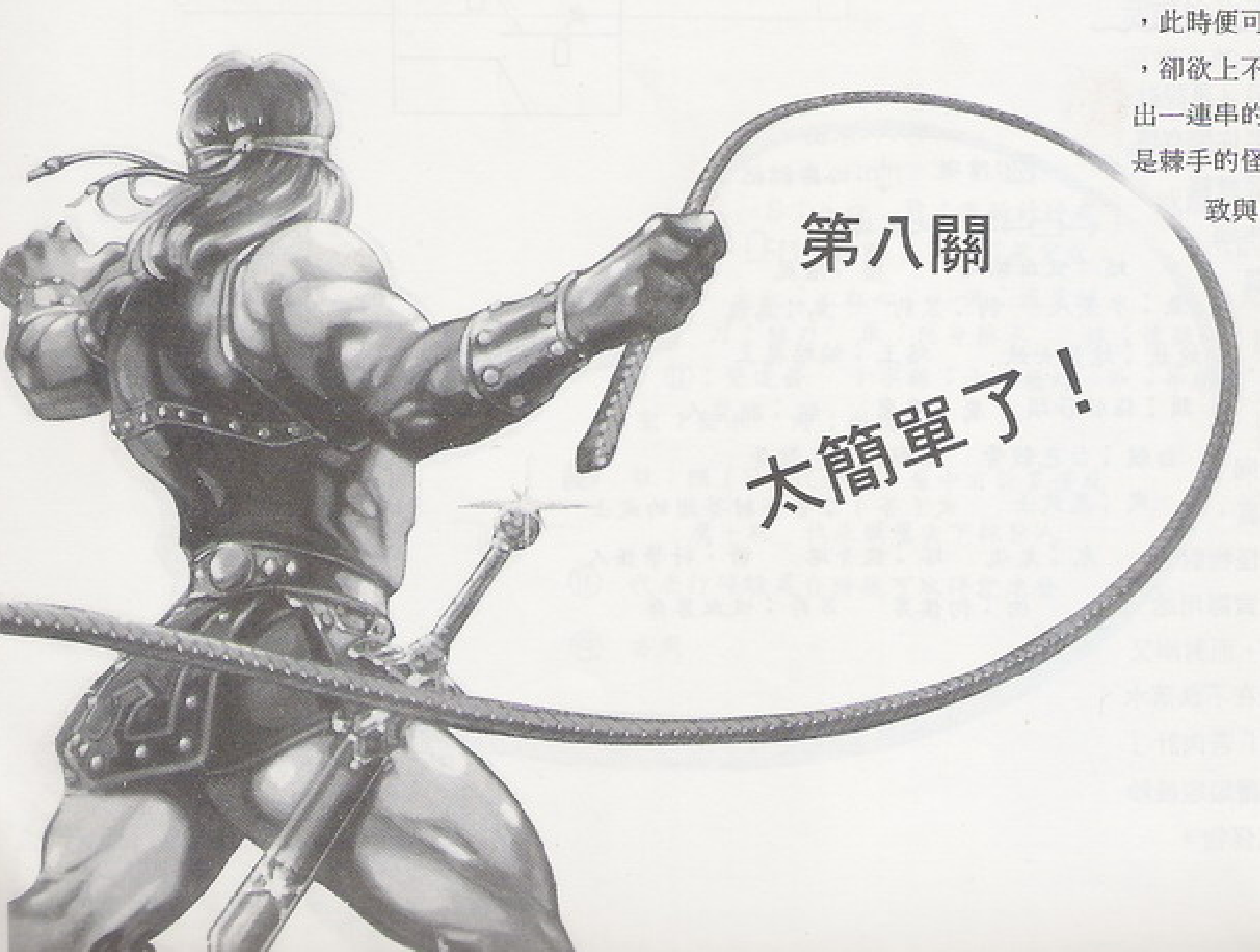


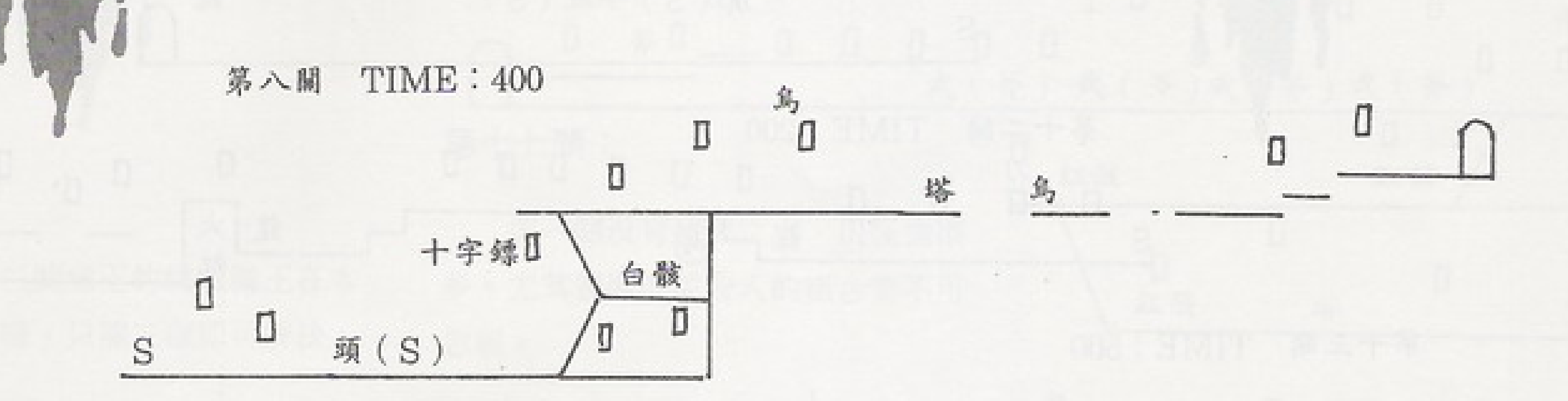
第六關：

上下移動的「四齒釘耙」是可怕的機關，須小心躲過。鬼魂並不難解決，台階中的雙連發更不可錯過。至於每次發射兩發子彈的龍骨塔，則需六鞭方可打碎。最後到了關卡的終點，只見一法相莊嚴的神像端坐在其中，但當你一碰大門，原本肅穆的神像竟一變為蛇髮女妖而飛起，並不時釋放出頭上的小蛇。能否殺死蛇髮女妖，就只有靠你的功力了。提示：懷錶仍舊有效。

第七關：

矮小的駝背人並不好對付，但有一簡便的方法，就是跳上較高的台階，此時便可見駝背人在低處擠成一堆，卻欲上不得。而白色骸骨不但會丟出一連串的白骨，且行動敏捷快速，是棘手的怪物。對付烏鴉的方法則大致與吸血蝙蝠相同。





第九關　TIME：300

鳥　鳥　鳥　鳥　鳥
塔　塔
白骸　白骸
頭（S）
塔
刀
肉
木乃伊　木乃伊

第十關　TIME：400

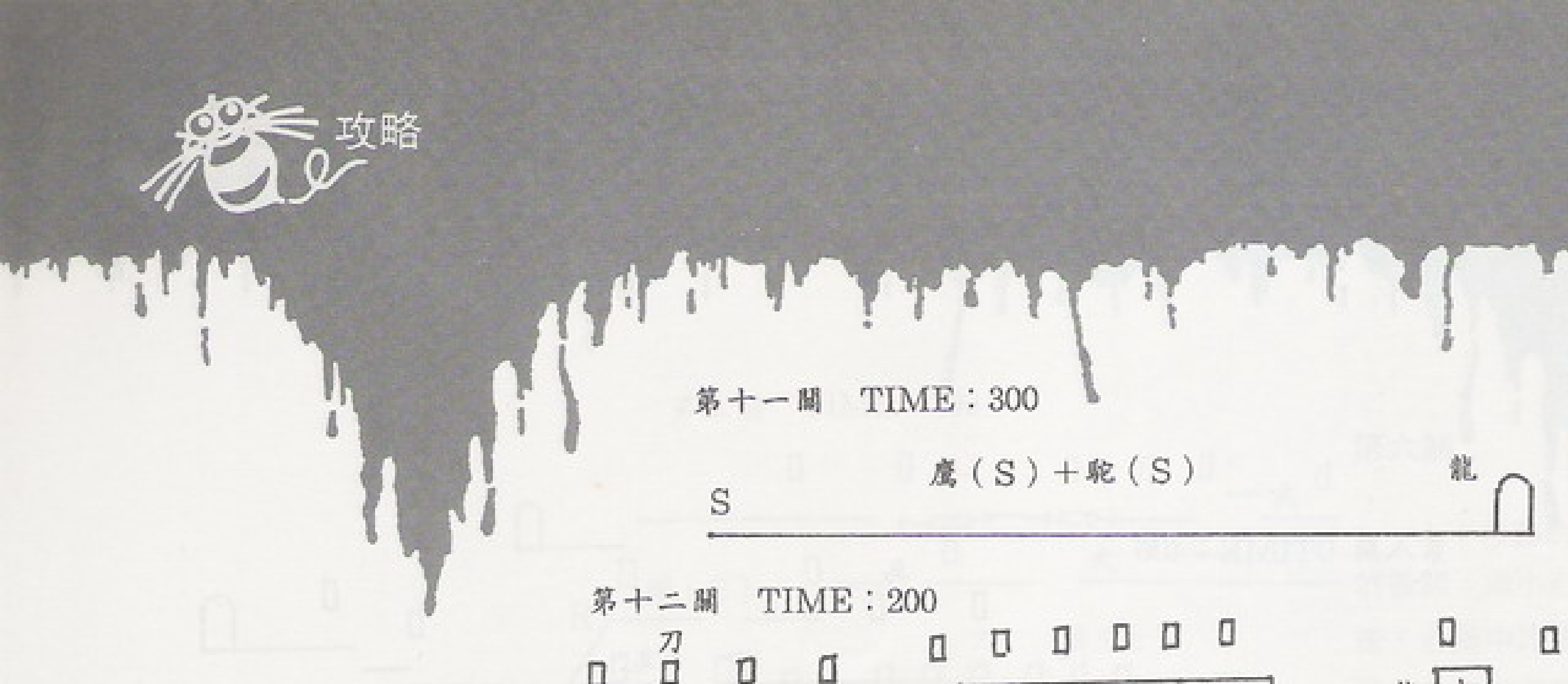
鍊
聖
聖
魚（S）

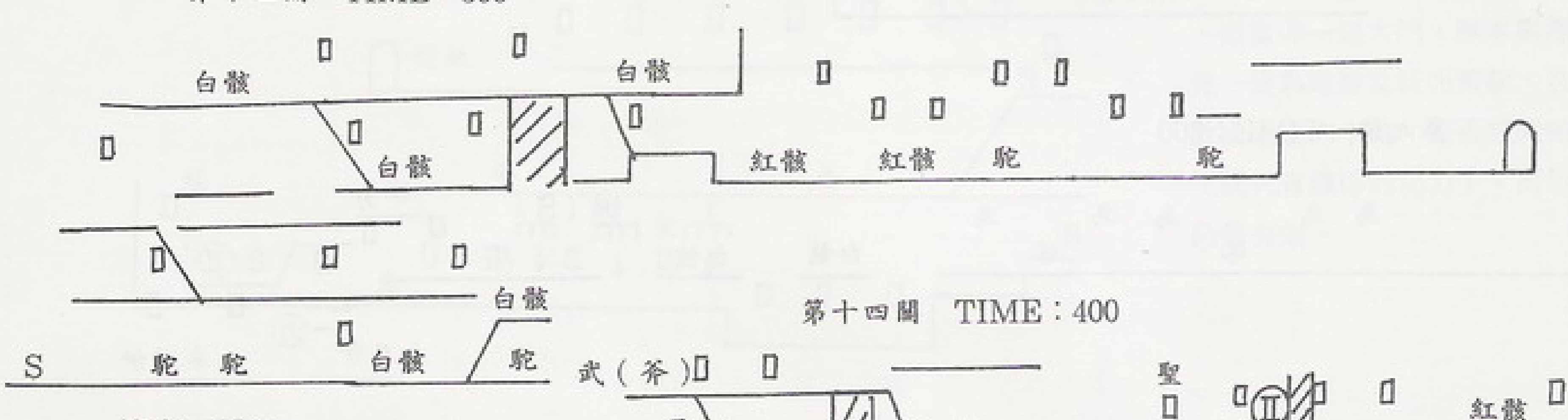
第九關：

若你仍對懷錶有著無比信心，那麼你在這一關將……兩具古代木乃伊根本不理睬你手中現代的懷錶，一邊向你逼近，一邊丟出身上致命的布條，這時你後悔沒換其他特殊武器了吧！而處理二木乃伊時，可別忘了台階中的肉塊，它可使你支撐到勝利的一刻 。加油！

第十關：

只要拿到懷錶，在適當的時間使用，即可輕易過關，要注意障礙物，若不能及時蹲下，後果自行負責。







第十一關：

途中無物可取，只有體形巨大的貓鷹丟下「一駝駝」的駝背人。躲過這次空襲，還得面對把守門口的骷髏龍。此物與半魚人相同，一次發射一枚子彈，雖不難對付，但也要六鞭才能將其結束。運氣好的話，可在它身上找到短刀。

第十二關：

懷錶對此關的大頭目無效，所以換上短刀，補充生命力後，專攻科學怪人，不要管佝僂男，也不要閃躲，這樣才有機會打贏。

第十四關：

持有斧頭的黑武士也是第一次露面，需六鞭才可除之，對付他的方式是只要蹲下來，斧頭就打不到了。值得注意的是黑武士會回轉的斧頭與藏在某處壁中的雙連發（見地圖）。

第十三關：

自此關開始，紅色骸骨正式登場。它的特點在於「打不死」。行動雖較白色骸骨為慢，但不到一會兒它又重新豎立起來。因此將它打倒後便應走為上策。注意：對紅色骸骨使用懷錶只會使它暫停行動，而「趕牛神鞭」則對它完全失效。

第十五關：

死神把守關卡，懷錶無用。最好跳上左邊最高的地方猛攻，當他靠近時蹲下來，就不會喪失生命力了。



第十五關　TIME：300

死神　斧　武（斧）武（斧）武（斧）武（斧）頭（S）斧



第十六關：

原為第三關魔王的蝙蝠魔王在本關淪為小嘍囉，只需三鞭即可解決，哀哉！

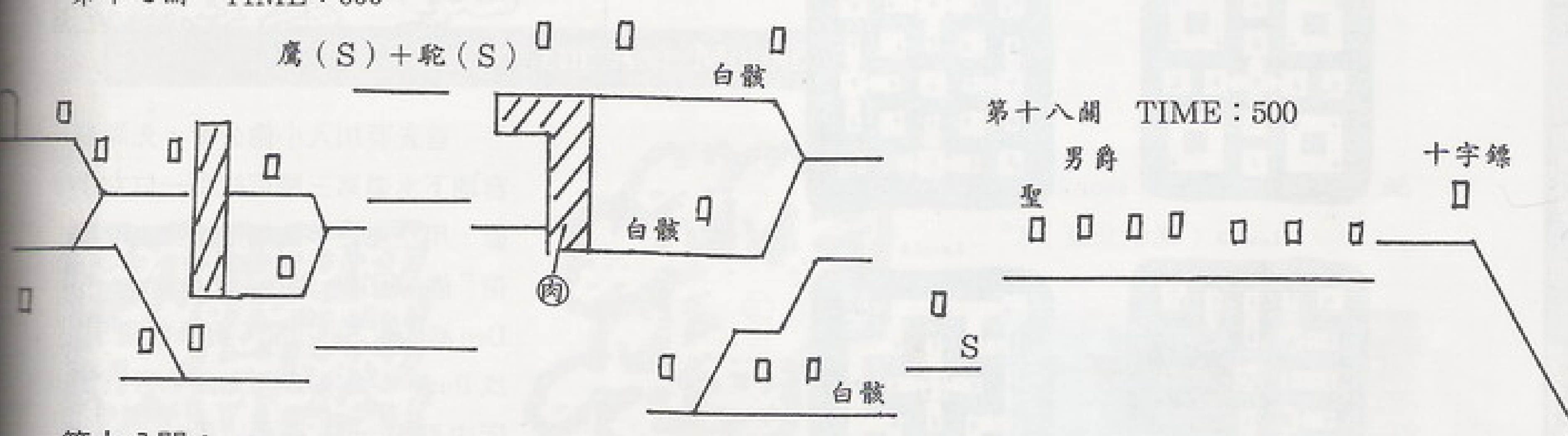
第十七關：

這一關沒有特殊之處，但怪物很多。尤其獵鷹加駝背人的組合更不可忽視。

紅骸　紅骸　紅骸　塔　S

第十六關　TIME：700

蝠王　鍊　蝠王　蝠王　斧　S



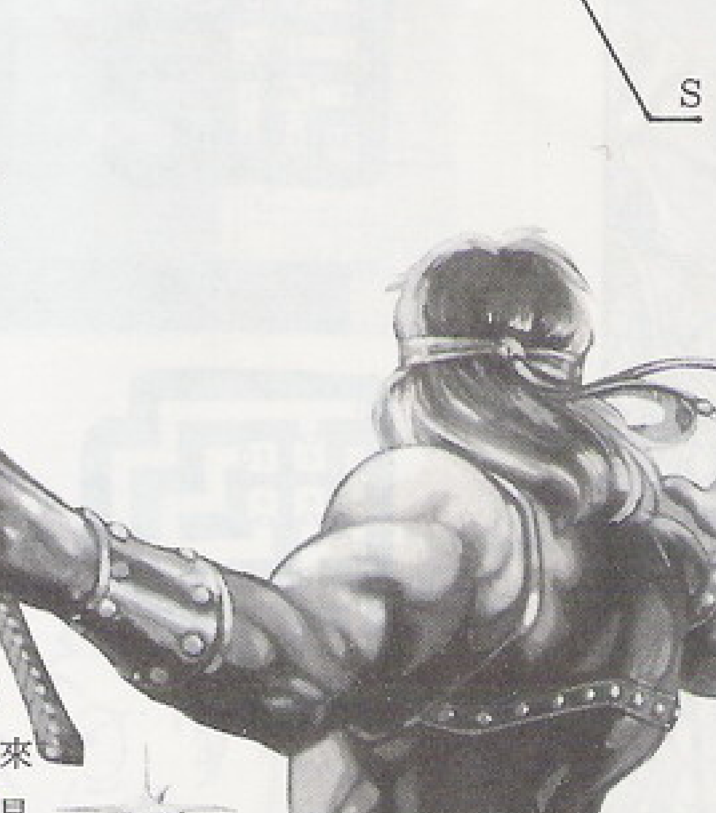
第十八關：

步出堡外，向最高處吸血男爵——德拉丘拉的塔樓行去。進入高塔後，詭譎可怖的氣氛使你不禁打了個冷顫，這使你猶豫不前，因為這裏竟然看不到其他的怪物。

終於到了最後的對決，吸血男爵霍地出現在你背後，你揚起手中的十字飛鏢（什麼？你居然忘了拿！）向男爵擲去。眼看飛鏢擊中男爵，但他卻毫髮未傷！突然間，自他斗篷裏射出三枚子彈，狠狠地擊中了你，然後男爵又消失了！幾個回合下來，你終於發現男爵的斗篷是打不穿的「金鐘罩鐵布衫」，頭部才是他的「罩門」，而他所發出的子彈只要算準時間就可擊毀。

這真是最後大決戰，長久以來的努力就端看此時了。男爵的生命力一格一格的減少了，終於，吸血男爵被你的致命一擊擊中頭部而消失。正當你準備高聲歡呼之際，卻見男爵的生命力又逐漸恢復，眼前出現一隻超級大怪獸，連忙取下聖水與之搏鬥，此怪獸的弱點亦位在頭部。

塊頭雖大但行動遲緩的怪獸終究敵不過聖水的威力，這次任務終於結束了。此時古堡傳來陣陣巨響，於是你飛也似的跑出三里外，只見城堡緩緩振動下沈而消失，夜空又恢復往日的平靜。身為「魔鬼剋星」的你自當名垂青史。簽個名吧！我在鍵盤上敲下了C.Y.R.，你呢？





——虛偽先知——

Ultima VI The False Prophet



創世紀6 攻略(二)

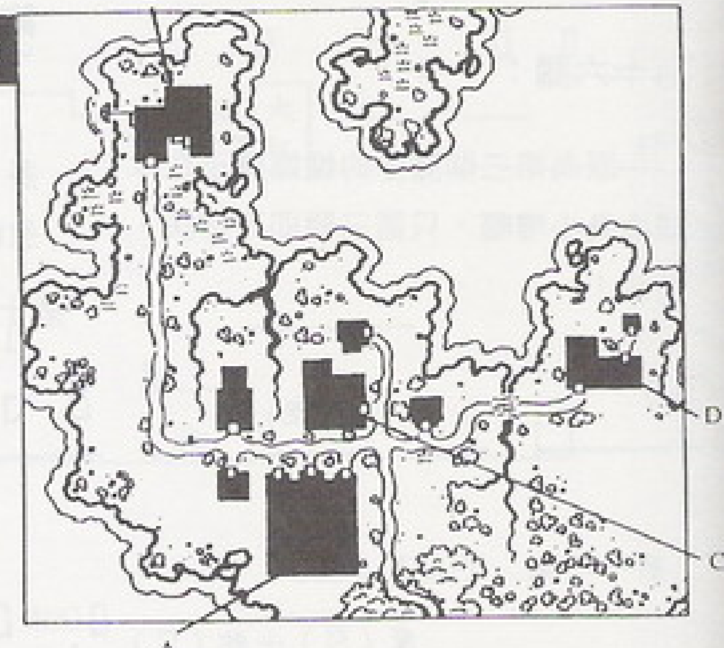
王立天

解讀魔怪之書

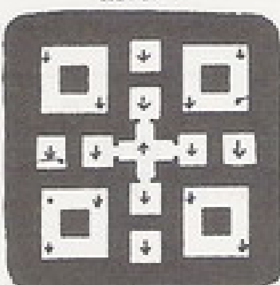
Mariah 解讀魔怪之書需要銀板（Silver tablet），有一小半在 Lycaeum 圖書館桌子上，另一大半跟大海盜 Hawkins 的寶藏埋在一起。

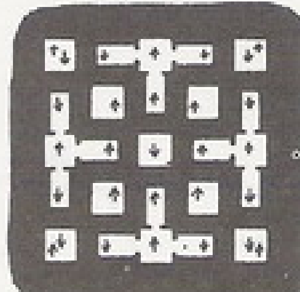
THE LYCAEUM

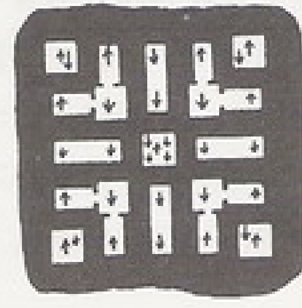
A. The Lycaeum
B. Xiao the Mage
C. Dargoth the Healer
D. Observatory

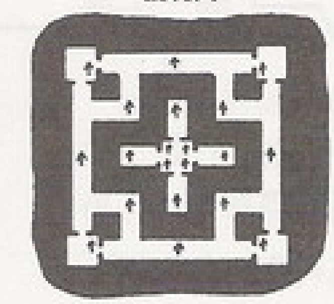


THE LIBRARY


Level 1


Level 2


Level 3

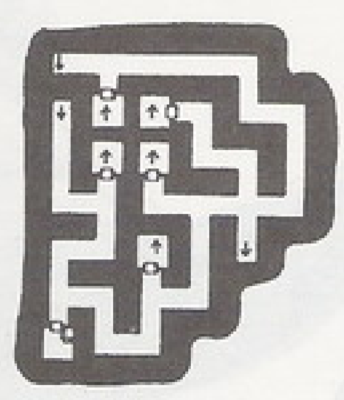

Level 4

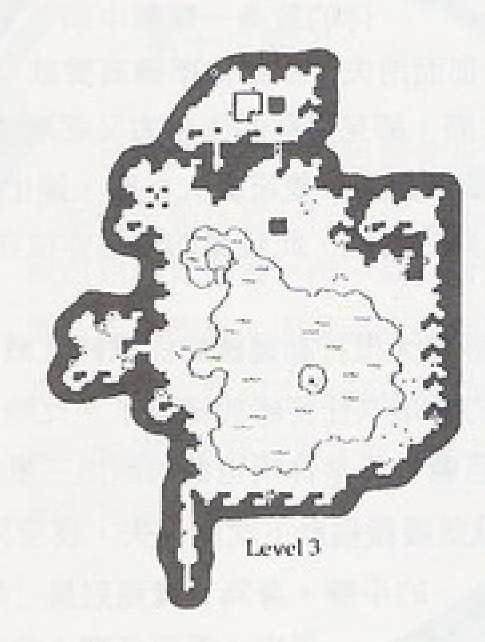
首先要加入小偷公會，先到皇宮地下水道第三層可找到一位女小偷，用空空之手法術把她身上的皮帶「借」過來，然後到 Buccaneer's Den 酒店北方的房間（廚房有暗門）找 Budo，要求加入公會。再到酒店中問 Homer 寶藏「Treasure」，他會跟你說五份地圖的下落（在地下城內要搜屍體）：

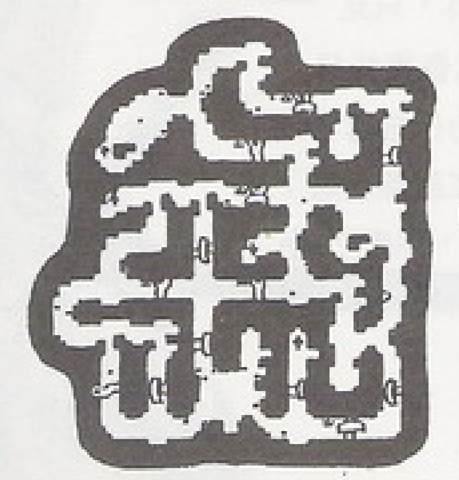


THE SEWERS

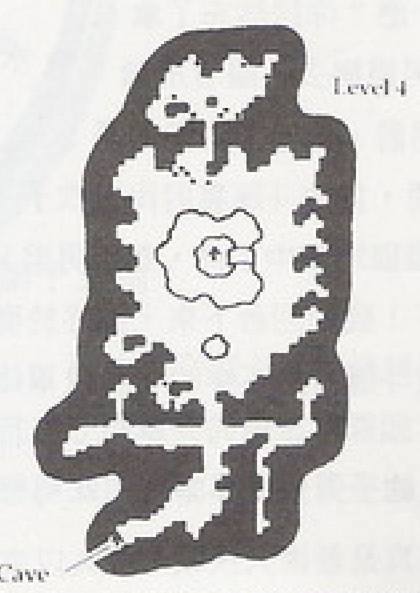



Level 1


Level 3



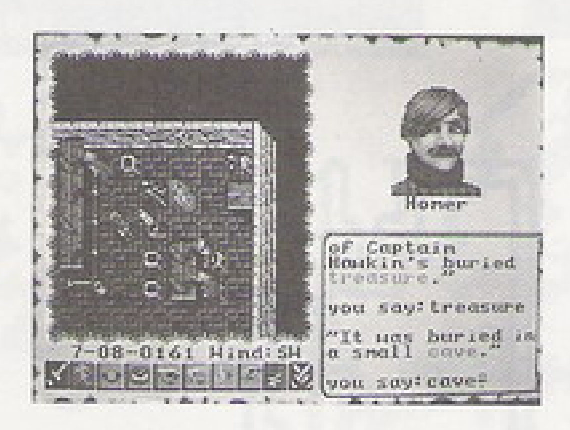

Level 2

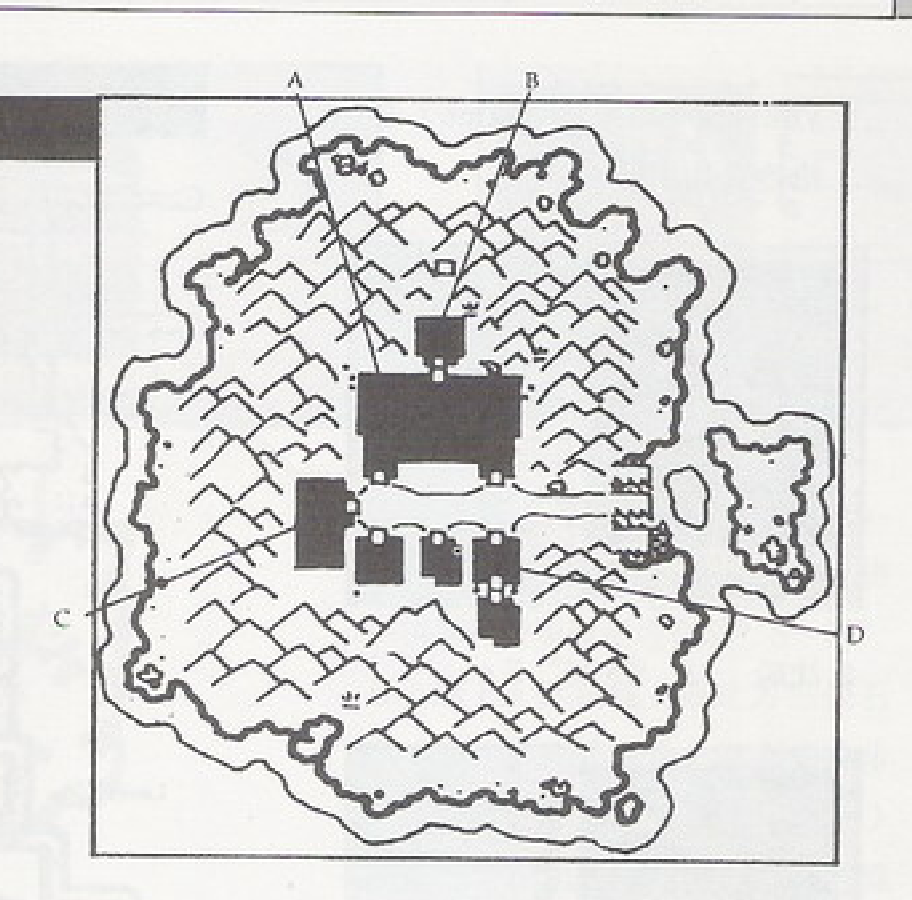

Level 4

To Buccaneer's Cave

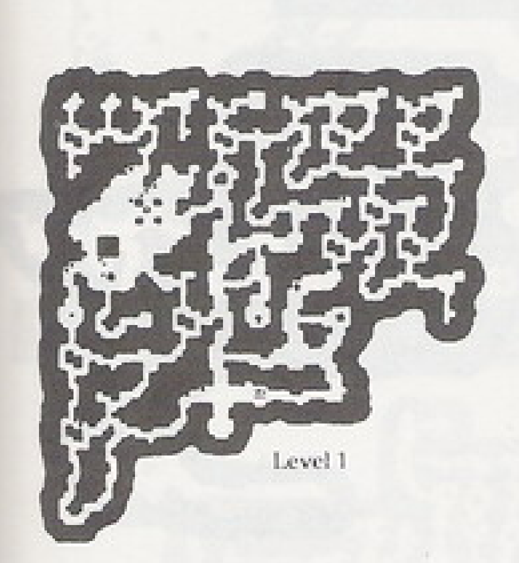
Buccaneer's Den

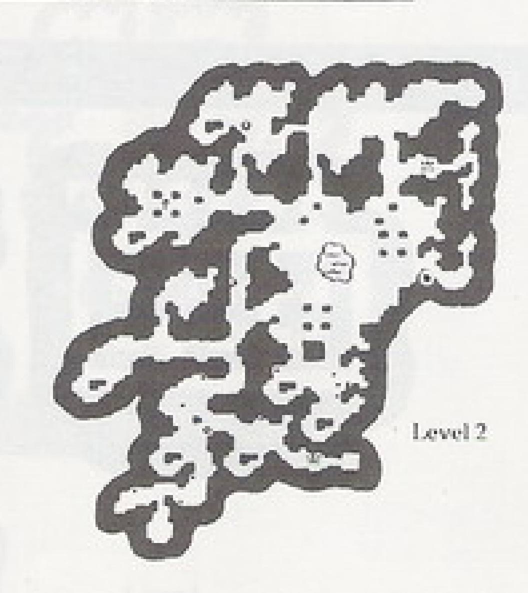
A. The Fallen Virgin Tavern / King's Ransom Inn
B. Budo the Provisioner
C. Buccaneer's Booty
D. The Rusty Bucket

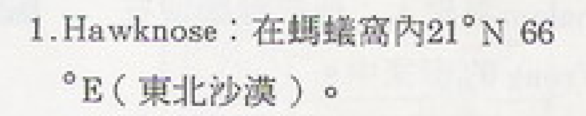




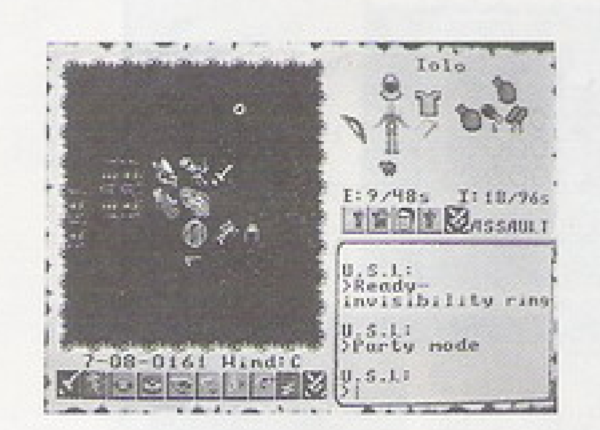
The Ant Mound

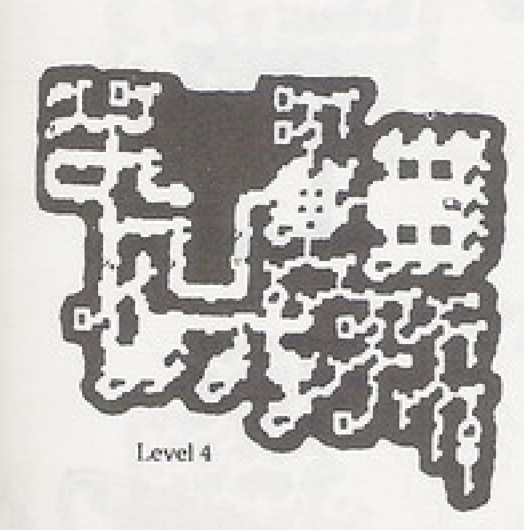

Level 1

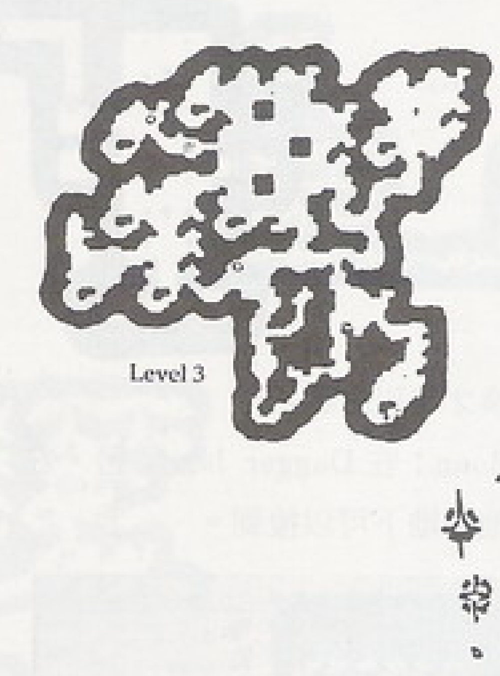

Level 2



1. Hawknose：在螞蟻窩內21°N 66°E（東北沙漠）。

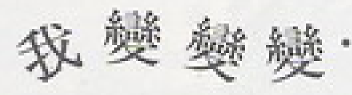



Level 4


Level 3







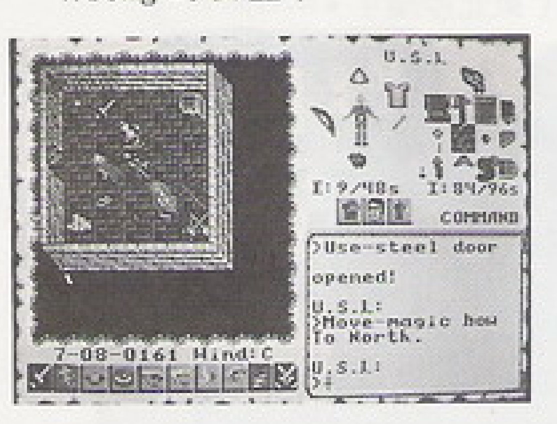
2.Yabarra：地下城 Shame，必須給他食物才行。



3.沈船：71° S、15° E。



4.Jhelom 獨臂人：他把地圖留在 Wrong 的密室中。



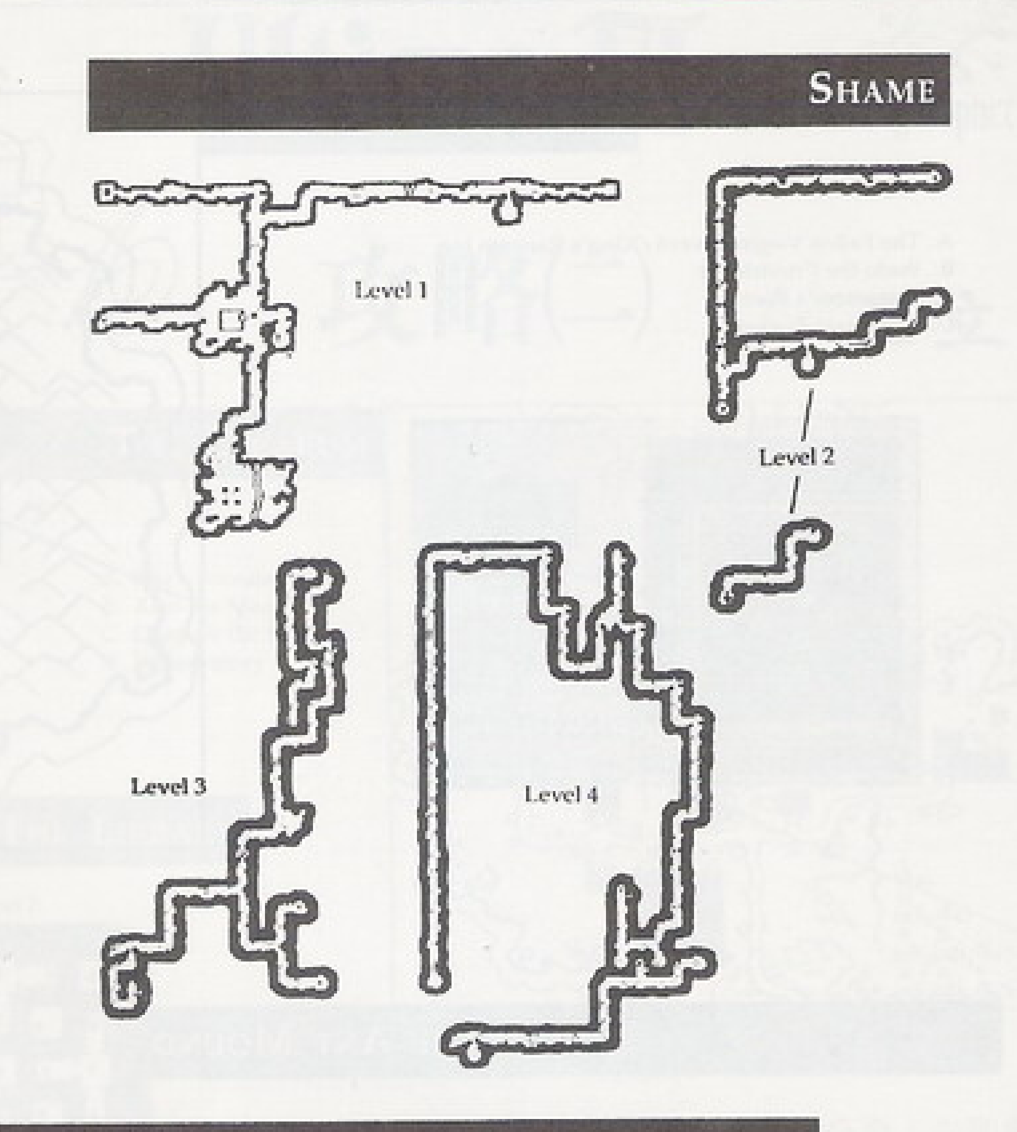
5.Whitesaber：Trinsic 城市長大人原來是海盜！跟他說「Map」他就會拿給你。

6.Nathaniel：在 Empath Abbey。不過被吉普賽人偷走了，在 40°S 10°E 可以找到這些偷兒。用空空之手法術就可到手。

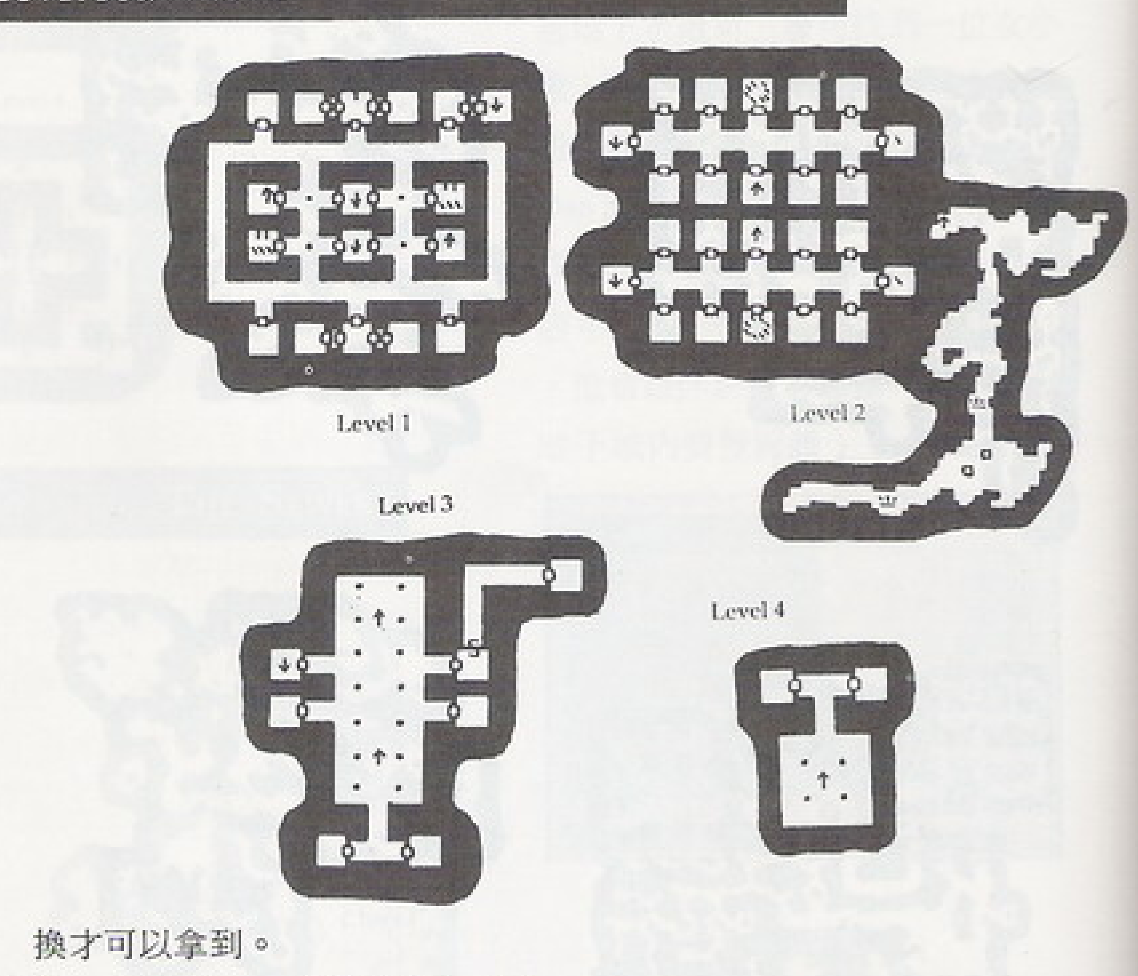


7.Morchlla：在 Serpent's Hold 可以找到她，不過需要一面魔盾交換才可以拿到。

SHAME



COVETOUS/WRONG



8.Bonn：在 Dagger Isle 隱居，在他家地下可以搜到。



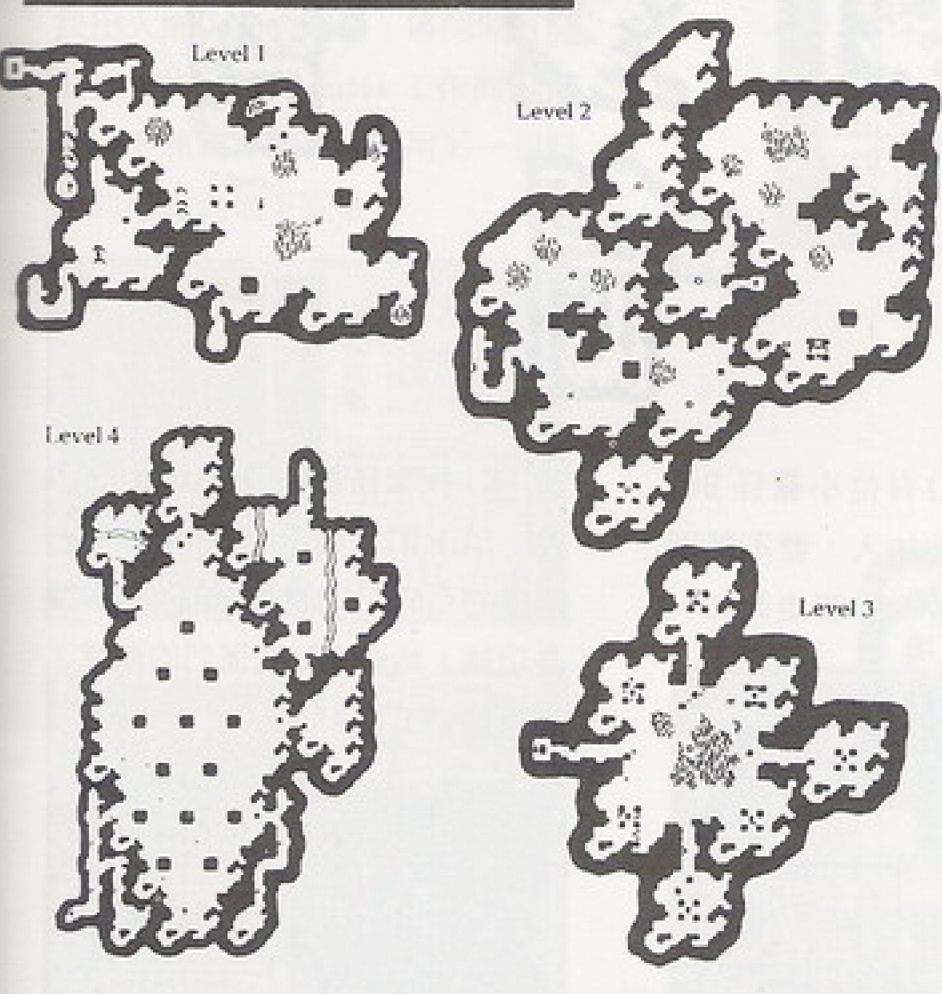


※Trinsic 的 Sandy：他會問你謎語，答案是「EGG」。到 Destard 取得恐龍蛋拿給他，他會說出另外四份地圖的下落。



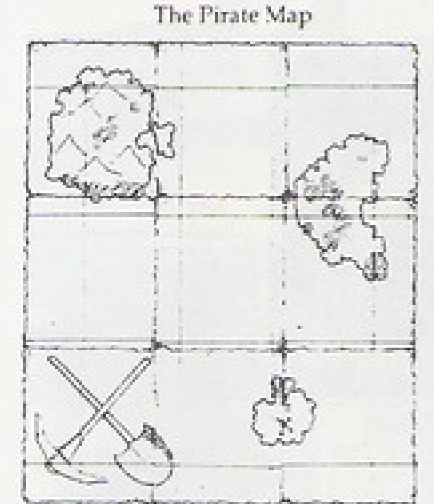


DESTARD



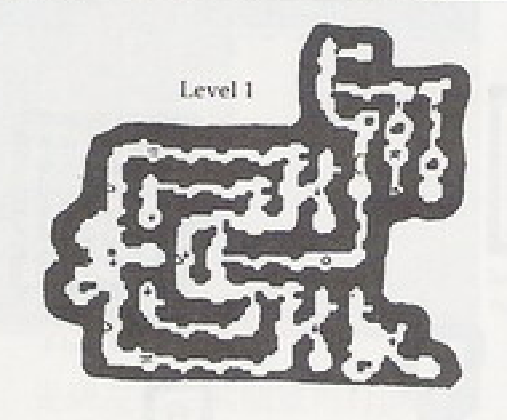
收齊上述 8 份地圖到 Buccca-neer's Den 找 Homer 拿第 9 份，拼一拼即可發現寶藏埋在58° S、50° E 小島上。站在島上東北方三個石頭中央，向南走 3 步，向西走 9 步，再向南走12步，用鏟子（Shovel）向南挖可挖出一個洞，向裡面探險，在第四層即可找到（陷阱很多，要小心）。

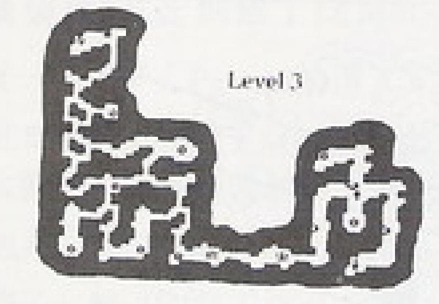
The Pirate Map

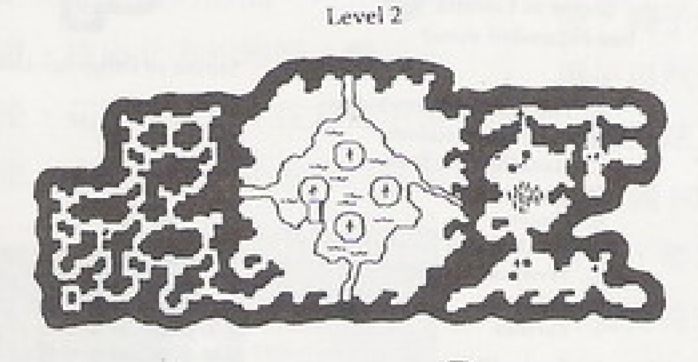


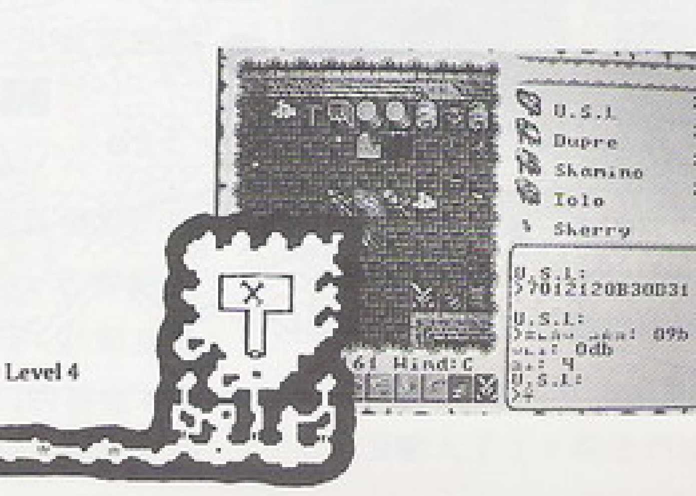


THE PIRATE CAVE











銀板找齊後，請 Mariah 解讀魔怪之書，揭開了虛偽先知的真面目！！這位虛偽先知害得魔怪們家破人亡，逼得牠們不得不從地下世界爬到地面上來，死守各個神殿，希望能抓到這仁兄——也就是自稱 Avatar 的各位玩家。嚇到了沒有？為了將誤會解釋淸楚，只得走一趟魔怪世界了。

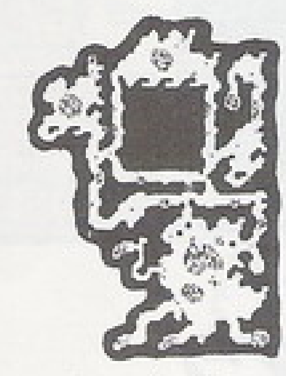
魔怪的世界

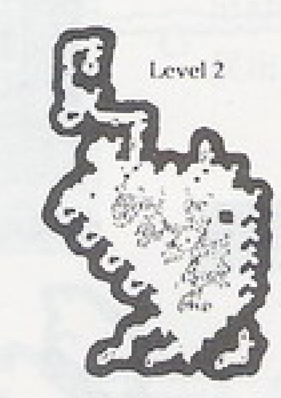
1.消除敵意：

用黑石到魔怪世界，向東南走到64°S 68°E 地下城 Hythloth，找到 Captain John 學習魔怪語言，他會給你一個卷軸，使用它就算是學會了。



HYTHLOTH







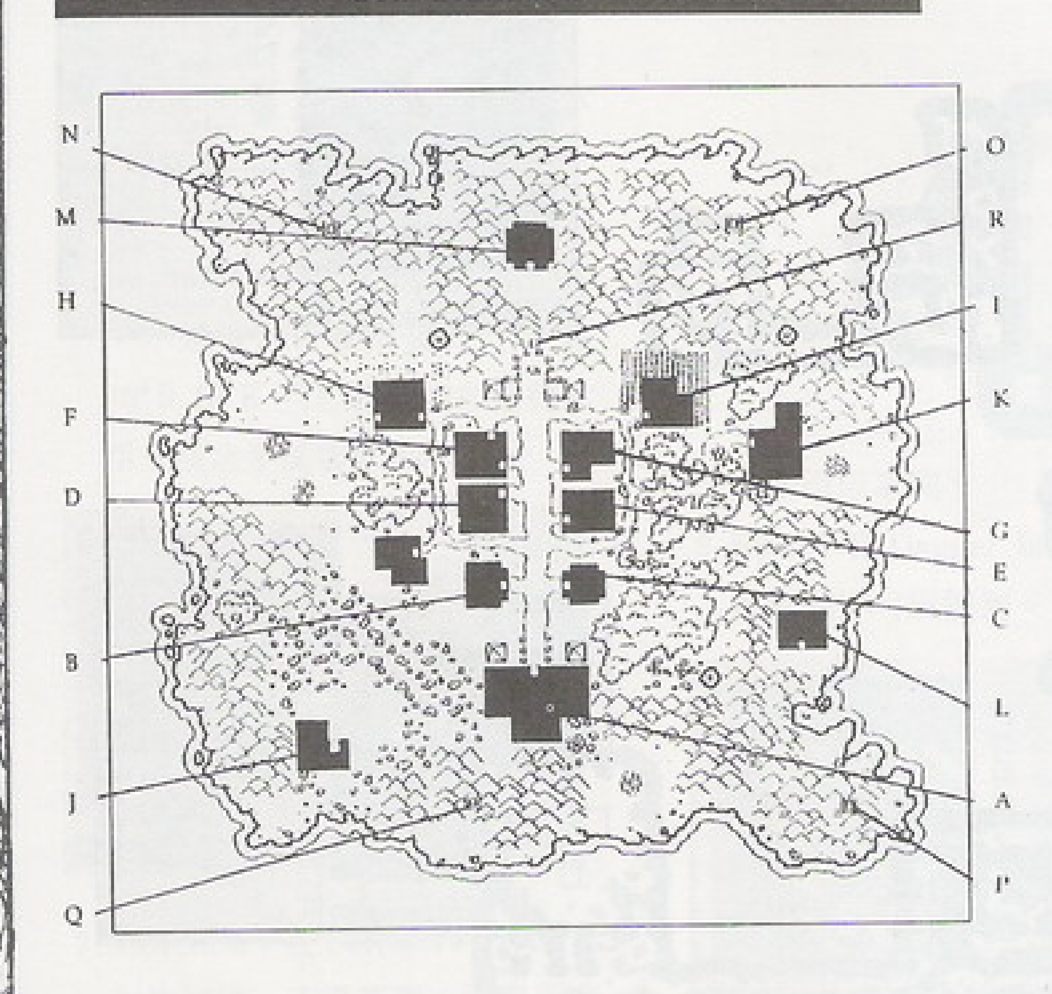


接著在洞口有位小魔怪 Beh Leh，必需邀請牠加入，要不然別的魔怪會攻擊你。接著走到30°S 20° E 找魔怪首領 Draxinusom，說「SURRENDER」，再回答一連串的「Y」以後牠會給你一串護身項鍊，始能消除魔怪們的敵意，進行探訪工作。



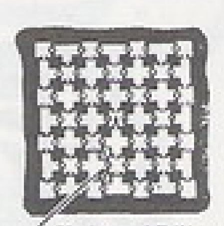


THE REALM OF THE GARGOYLES

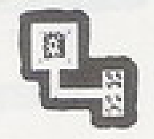


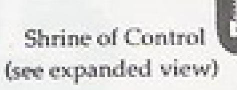

Shrine of Control (expanded view)


Shrine of Control (see expanded view)

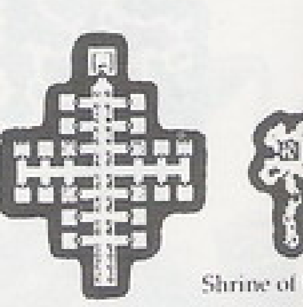

Secret Door

Shrine of Diligence Level 1


Shrine of Diligence Level 2



A. The Hall of Knowledge
B. Lord Draxinusom
C. Naxatilor the Seer
D. Goodscrafter
E. Healer
F. Food Maker
G. Weapon Maker
H. Farmer
I. Farmer
J. Snake Charmer
K. Lens Maker
L. Valkadesh the Scholar
M. The Altar of Singularity
N. Shrine of Control
O. Shrine of Passion
P. Hythloth
Q. Shrine of Diligence
R. The Tomb of Kings

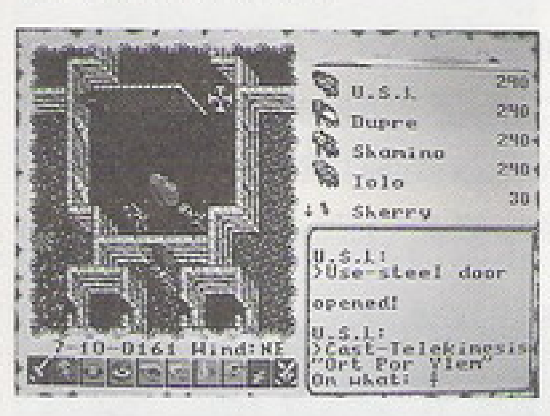

The Tomb of Kings

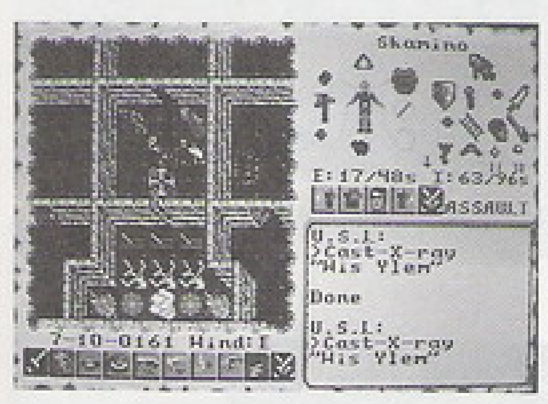
Shrine of Passion

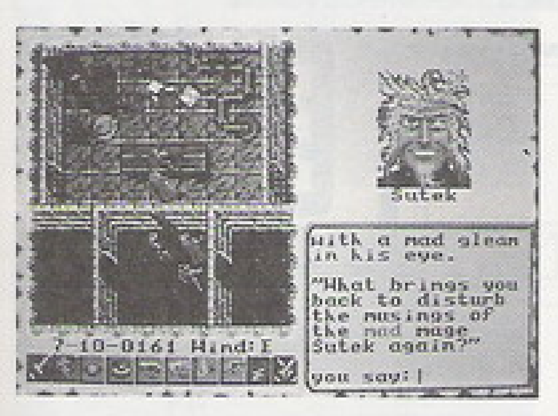


2.製造汽球：

在魔怪世界需要用到汽球。首先回到Britannia，坐船到Blackthorn的城堡（75°S 60°E），用法術炸開大門，再以心靈移動術使用轆轤，吊橋就會放下來。接著找出大廳中間的暗房，將開關打開並拉鍊條，再到Sutek工作的房間拉一下鍊條，就可以利用另一個暗房的樓梯到地下室去。



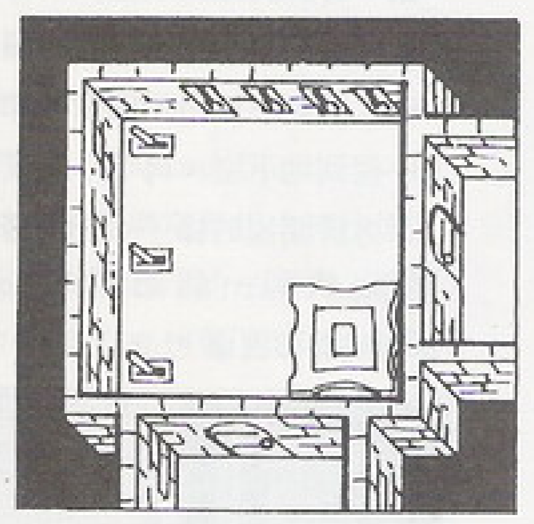




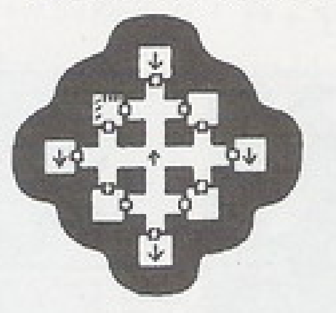
先到左上方開關室內打開電源，再走到最南邊的房間，用樓梯再下一層，找出北方的暗門。殺死一隻馬後，切記往右走（往左走不但回不來，而且再也無法拿到汽球製



SUTEK'S CASTLE



Level 1 (expanded view)

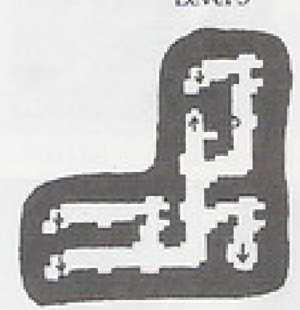


Level 1 (see expanded view)

Level 2



Level 4



Level 3

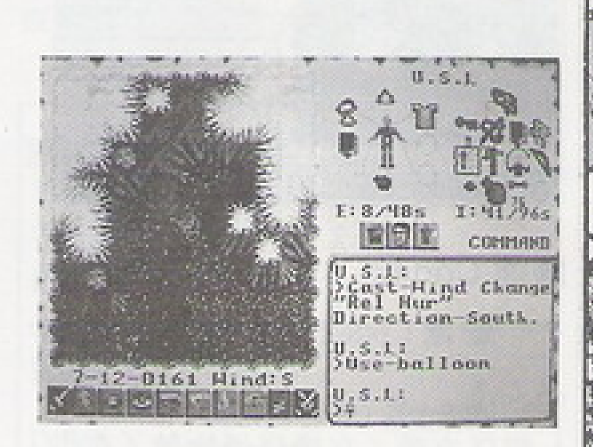
造說明書，只有重玩一途了），下兩層就可以找到汽球製造說明書。

然後到Paw，將30份蜘蛛絲（魔法用的即可）交給搓線工Arbeth製成絲線，再到New Magnincia請織布工Charlotte將之織成綢緞，再回到Paw請裁縫Marissa做出絲袋來。在此別忘了找Mortude買一捆繩子（Paw城南邊）。

此時到Minoc找Michelle編一個大籃子，再到皇宮地下室拿一個黑色敞口鍋（Caldron）。將絲袋、繩子、籃子和鍋子放在一起，再使用汽球製造說明書，就可造出一個汽球了。以上過程所費不貲，請準備800 GP，汽球用過要帶在身邊，要不然會飄走。

3.接受特殊任務：

解救Britain和魔怪世界的唯一方法，就是將Codex之書歸回原位。而想接近Codex，必需身負特殊任務才能通過門口的石像。只有Singularity神殿才能賦予你此

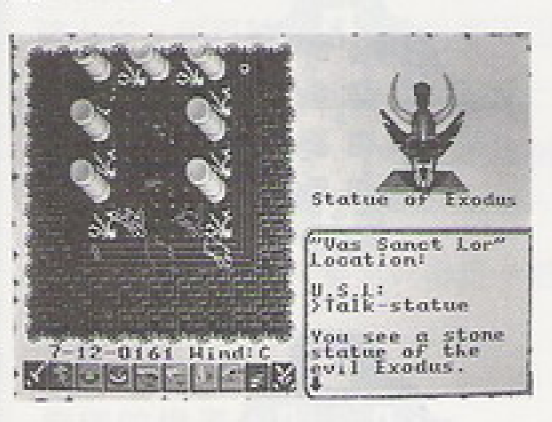


一任務。故乘坐汽球到魔怪世界北方山中的神殿（入口在8°N 27°E），與Altar講話後回答「Everybody」，它就會請你到三個魔怪的地下神殿去尋找Mantra。



利用月之石到Control，Passion和Diligence三個神殿後，分別會見Mondain、Minax和Exodus（又很嚇人了），與他們談話可得

新禱文「UNORUS」。回到Singularity神殿回答新禱文，就可以拜訪Codex了。



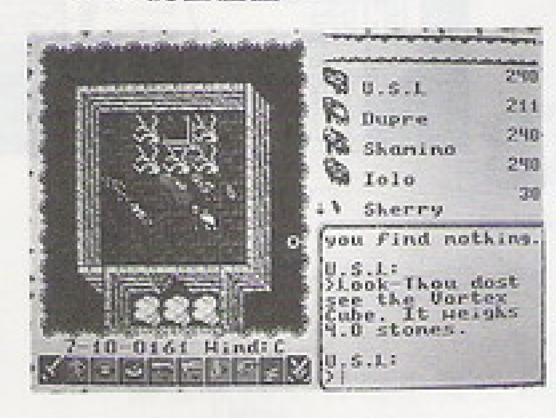


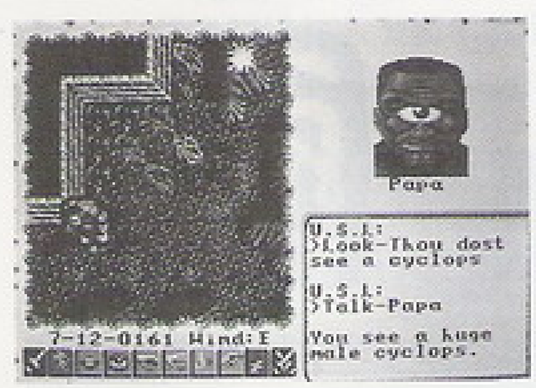


歸還 Codex

歸還Codex必需收集下列物品：

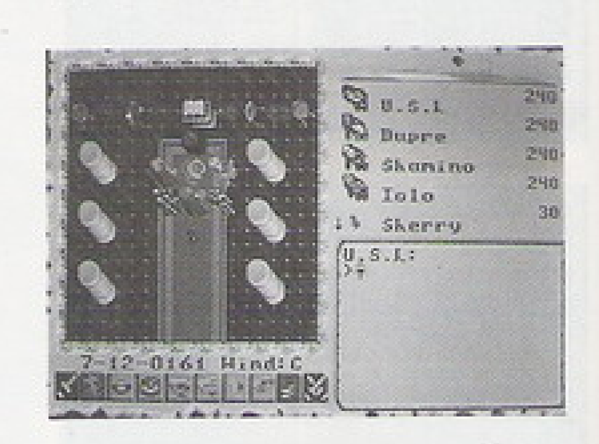
1. 魔怪之鏡：在魔怪博物館（50°S 25°E）取得破碎紫色鏡片，拿到魔怪天文學家（10°N 60°E）處修理即可。
2. Britannia之鏡：先到魔怪學者Naxatilor處（30°S 30°E）向Lens，得到Concave這個答案後，回到Lycaeum東北方找天文學家Exhemerides做一個藍色鏡片，此時需要一把玻璃劍（可以在Minoc花5個寶石，請Dale製造）。
3. 旋渦方體（Vortex Cube）：可以在Blackthorn的行館Stonegate（10°N 37°E）找到。先在海邊用釣魚桿釣一條魚，再乘船到Minoc南方被山包圍的城去，將魚交給獨眼巨人換得鑰匙，利用房中暗門下樓將鐵柵門開啟，回到一樓再用四個樓梯中任一個到地下室。再下一層後走右下方房間裡的梯子，上兩層後，可以找到一個暗門，Vortex Cube就在裡面。



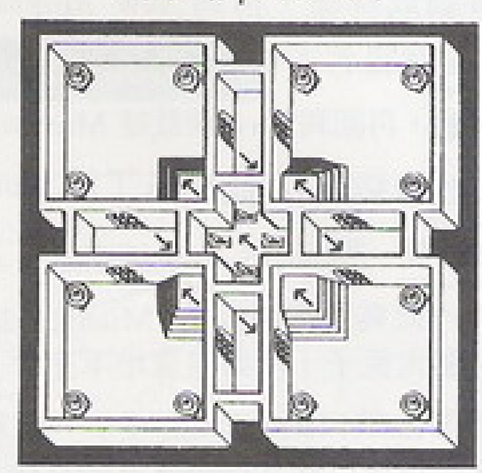


4. 八顆月之石：解放神殿後即可取用。

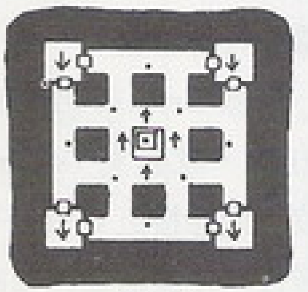
收集好後，儘速前往Codex。將紫色魔怪之鏡放在Codex書和右方紫色火焰的正中間，再把藍色Britannia之鏡放在書和左上方藍色火焰之間，此時應有紫色和藍色光暈照在Codex上。再把八顆月之石放入Vortex Cube裡面（同布袋的用法）；然後將Cube置於Codex正下方的地面上，最後使用Vortex Cube你就可以欣賞一連串精彩絕倫的結局了。

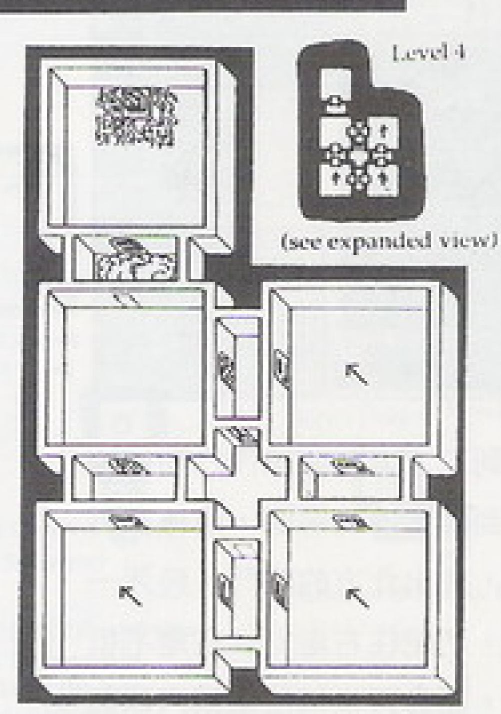


Stonegate's Basement

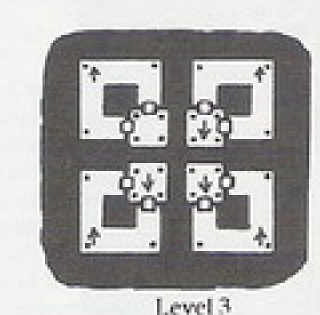

Level 1 (expanded view)

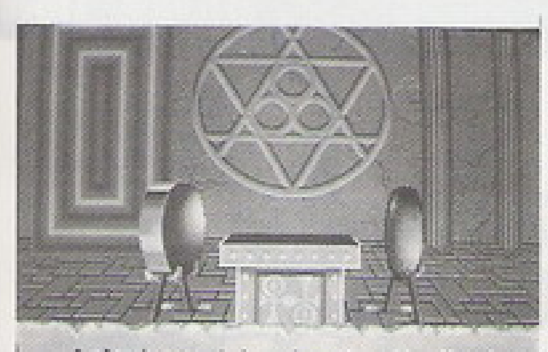

Level 1 (see expanded view)

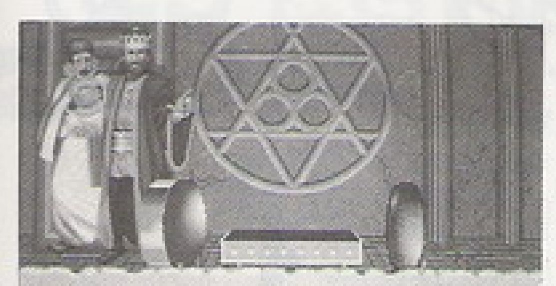

Level 2

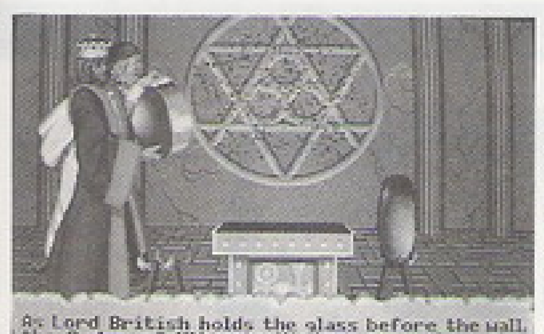

Level 4 (see expanded view)

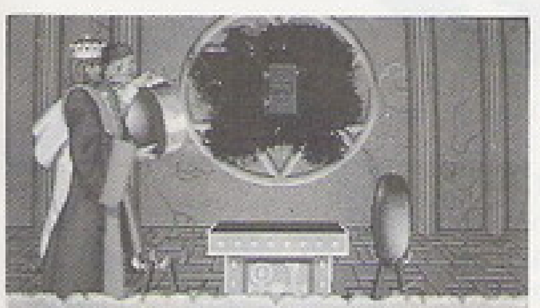
Level 4 (expanded view)


Level 3

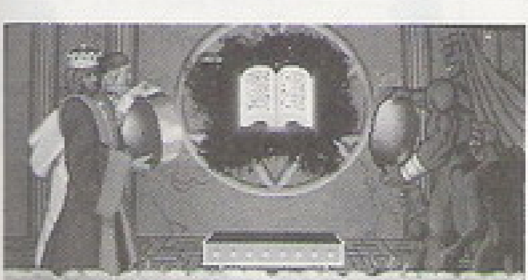












其他特殊事物

1.六分儀（Sextant）：在 Lycaeum 東北方 Exhemerides 法師處可以買到。

2.沼澤靴（Swamp Boots）：很多地方不經過沼澤根本無法進入，又沒有解毒用的法術，怎麼辦呢？別痴心妄想地下城會有解毒的泉水，唯一的辦法是到 Yew 的武器店購買一雙 40 GP 的沼澤靴，包你以後走沼澤不會再中毒了。

3.魔杖（Yew Staff）：可將常用的魔法附在上面（用 Enchant 法術），使用時不再消耗藥材，非常經濟方便。

4.幻靈（Wisp）：夜間會出現在 Yew 的西北方，與之談話後可得大決戰（Armageddon）法術。

5.Glen 和 Mole ：Empath Abbey 墳場的師徒。幫他們解決糾紛可獲得不少好東西。

6.圖書館：將綠野仙蹤（Wizard of Oz）和遊戲技巧（Strategy of Games）兩本書分別送給 Lord British 和 Dr. Cat（Paw），有獎賞可以拿。

7.小丑的提示（Clue）：各位玩家千萬別上當，跑遍 Britannia 被耍得苦不堪言，結果是被老朋友 Smith（會說話的馬，在 Iolo's Hut）愚弄了一頓，真是☆○♯△……。

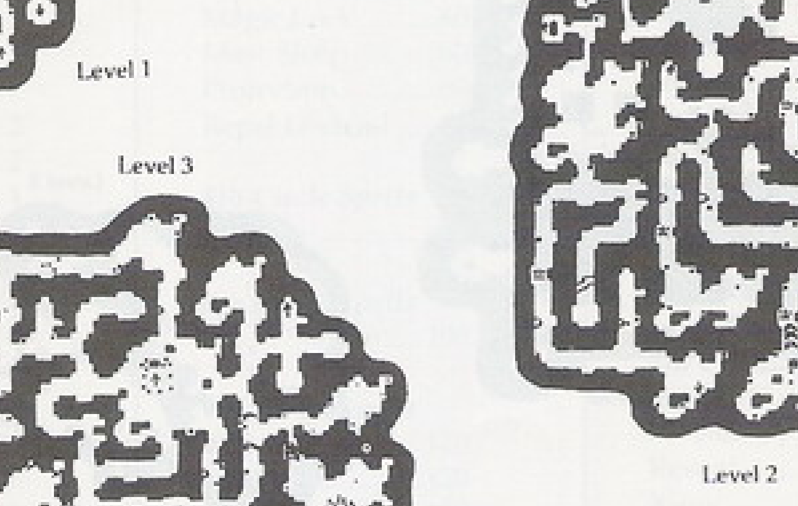
※附錄 1　可邀請加入的伙伴

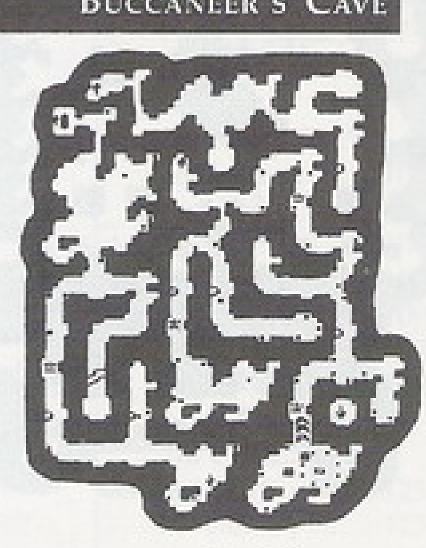
姓　名	等級	地　　點	魔法
Julia	4	Minoc	無
Janna	5	Yew	無
Sentri	4	Serppent's Hold	無
Seggallion	5	Serpent's Hold	無
Gorn	4	Blackthorn 皇宮地下室	無
Kartrina	5	New Magnincia	無
Beh Leh	2	魔怪世界 Hythloth 入口	無
Gwenno	2	Minoc	有
Leodon	3	Buccaneer's Den	有
Leonna	3	Buccaneer's Den	無
Blaine	2	吉普賽人	無

※附錄 2　藥劑的用途（可用法術複製）

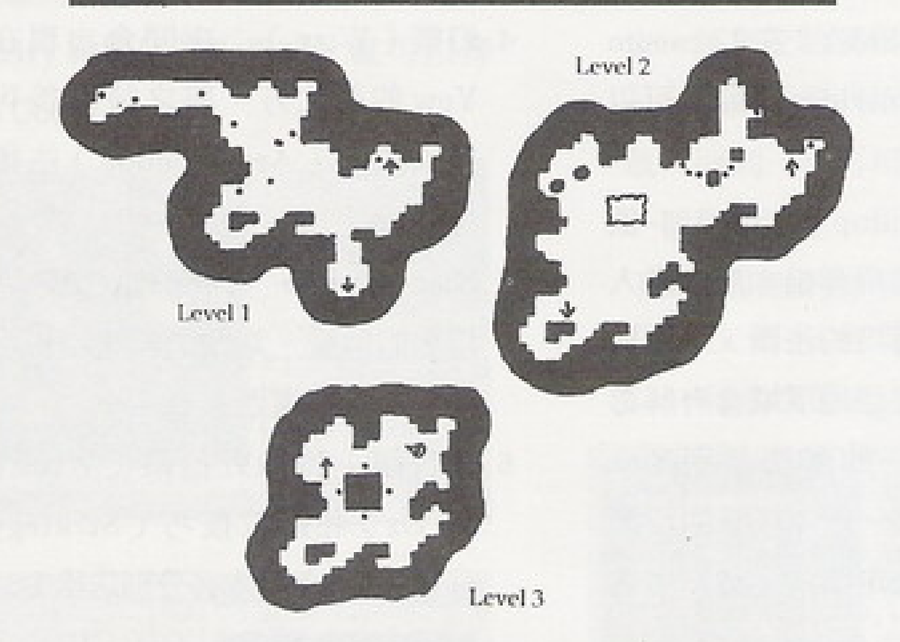
顏　色	用　　途
Yellow	部份治療生命點數
White	透視術（X-Ray）
Red	解毒
Green	中毒
Black	透明
Purple	形成保護層，避免傷害（對法術無效）
Orange	催眠
Blue	解除催眠

BUCCANEER'S CAVE

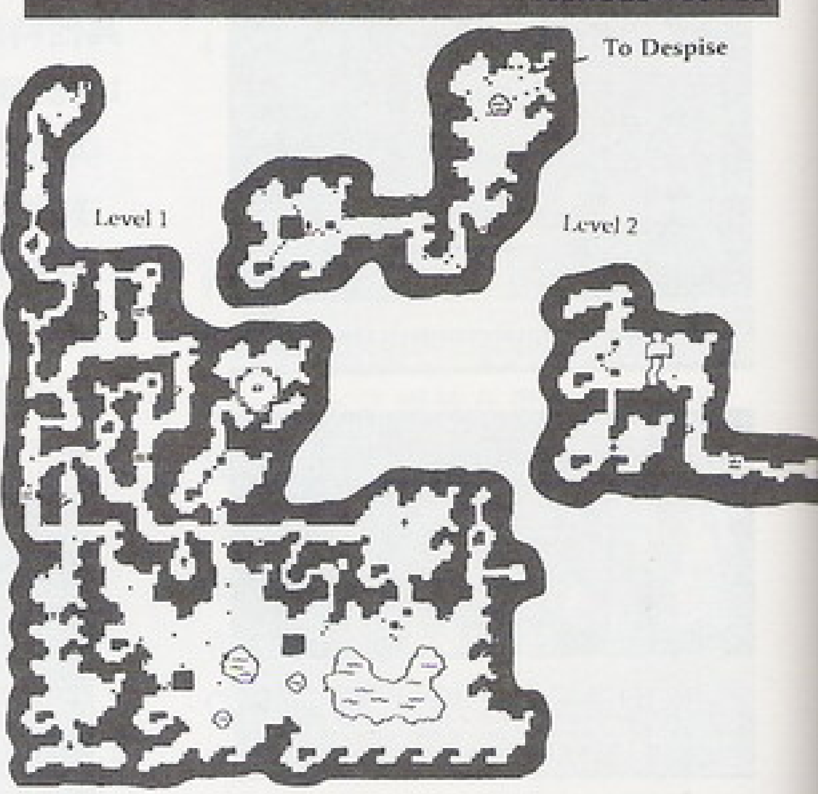




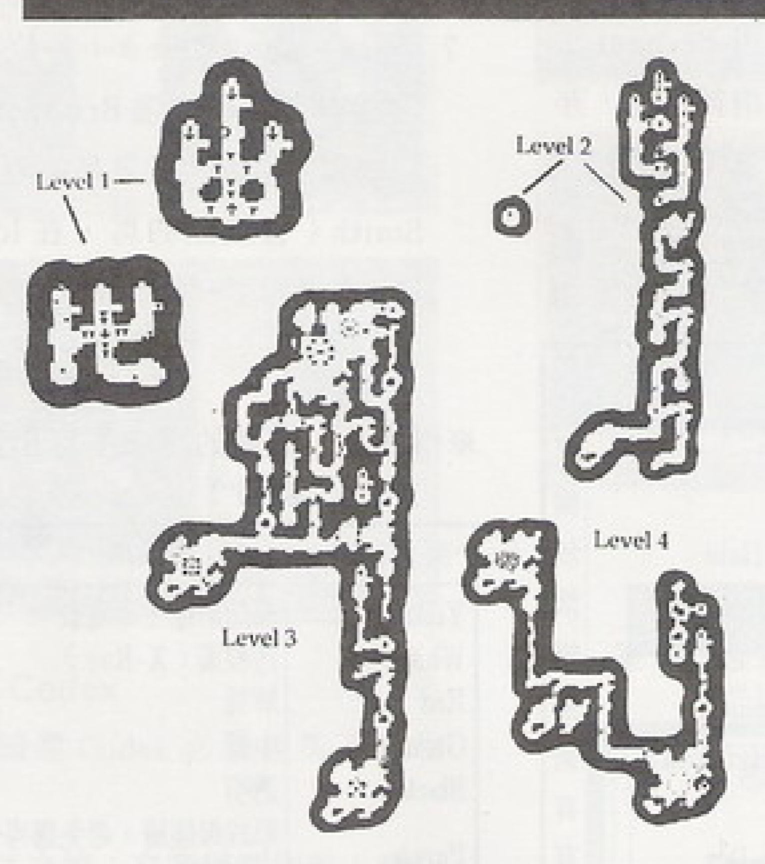
The Cyclops Cave



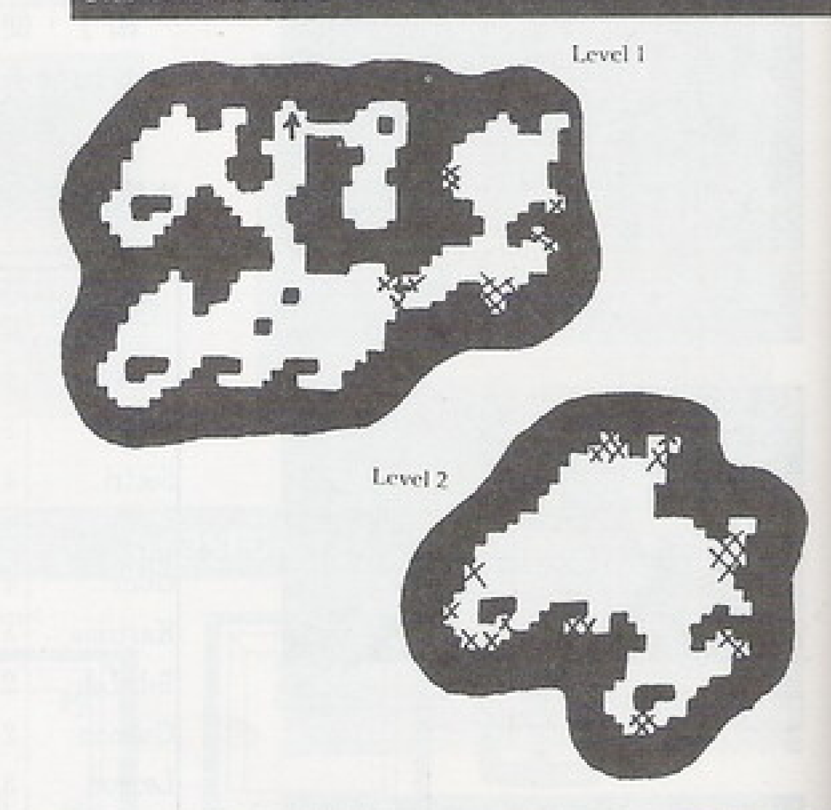
Heroes' Hole

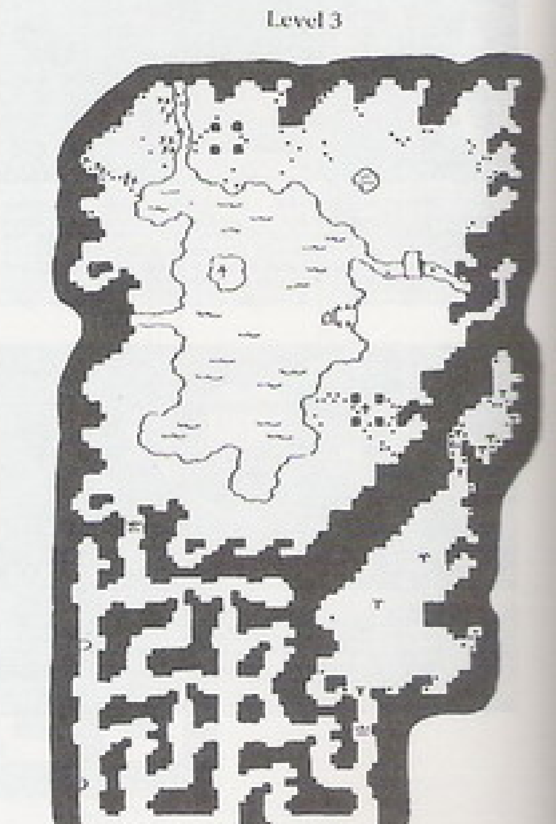


Deceit

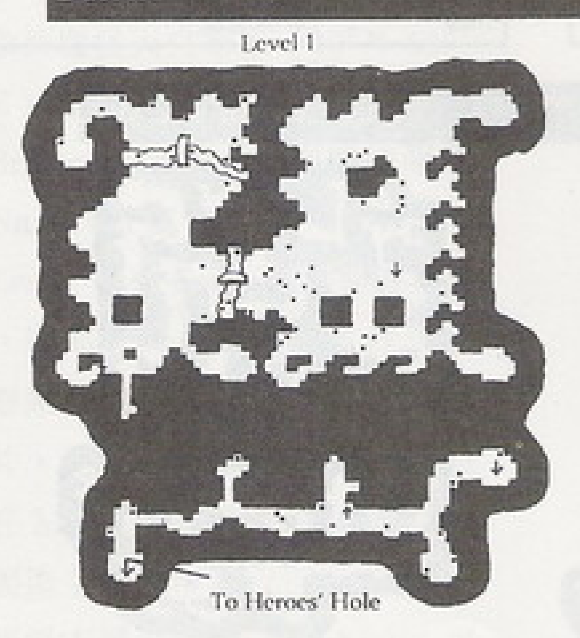


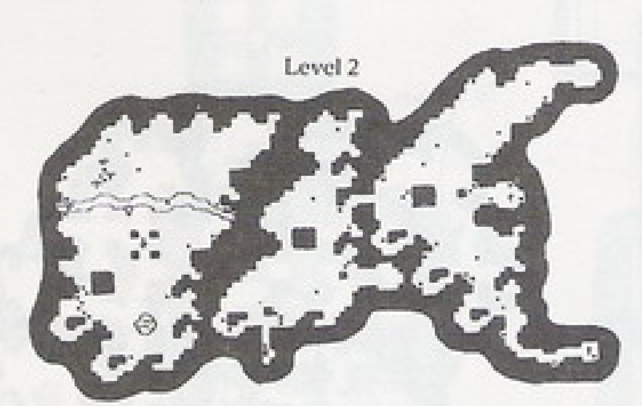
The Spider Cave



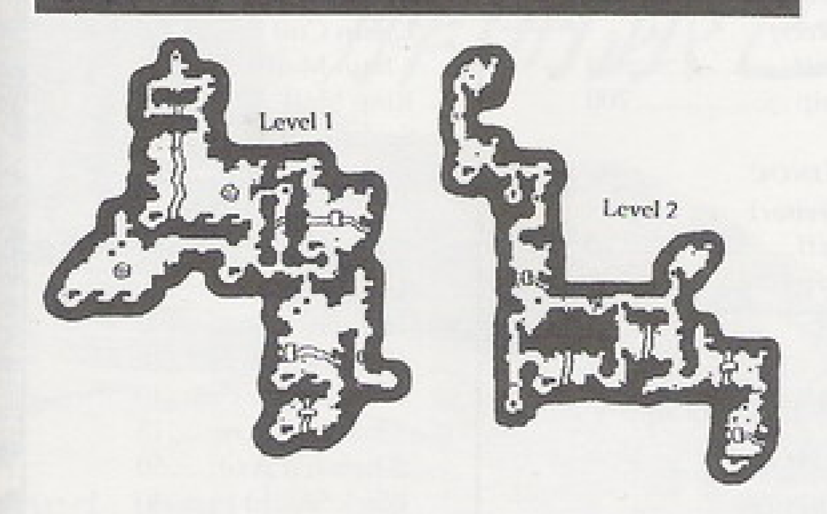


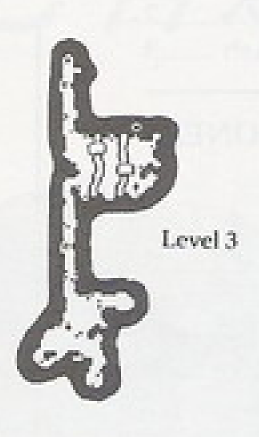
Despise

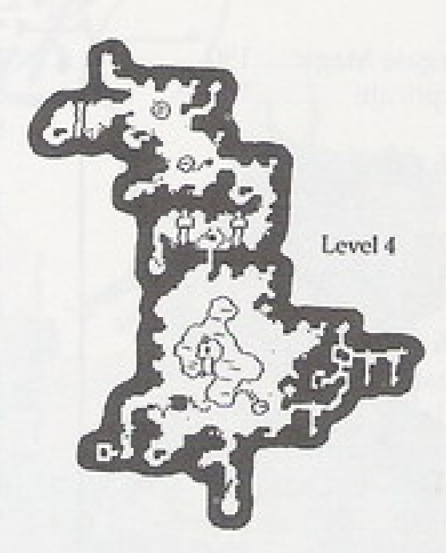




THE SWAMP CAVE







THE SHOPPER'S GUIDE TO BRITANNIA
(價目表)

單位：金幣

TAVERNS

BRITAIN
(The Blue Boar) 售價
Mead 4
Ale 3
Wine 6
Rations (mutton) .4
Cake 8

BUCCANEER'S DEN
(The Fallen Virgin)
Mead 5
Ale 3
Wine 4
Rations (mutton) .4
Ham 5

JHELOM
(The Sword & Keg)
Mead 4
Ale 3
Wine 6
Rations (mutton) .4
Rolls 2

MOONGLOW
(The Blue Bottle)
Mead 5
Ale 7
Wine 6
Rations (bread) 3
Baked Brie 6

NEW MAGINCIA
(The Humble Palate)
Mead 3
Ale 2
Wine 4
Rations (mutton) ...4
Fish 3

PAWS
(The Cat's Lair)
Mead 3
Ale 2
Wine 5
Rations (mutton) .3
Milk 5

SERPENT'S HOLD
(The Griffon's Den)
Mead 4
Ale 4
Wine 4
Rations (mutton) .4
Waybread 2

TRINSIC
(The Fool's Pair o' Dice)
Mead 2
Ale 5
Wine 5
Rations (mutton) .4
Grapes 3

YEW
(The Slaughtered Lamb)
Mead 4
Ale 3
Wine 6
Rations (mutton) .4
Ribs 6

MAGICAL SUPPLIES

COVE
(Rudyom)
Reagents
Blood Moss 3
Garlic 1
Ginseng 2
Nightshade 2
Spider Silk 2
Sulfurous Ash 1

Items
Spellbook 50

1st Circle Spells
Create Food 20
Douse 20
Heal 20
Ignite 20

3rd Circle Spells
Mass Awaken 60

4th Circle Spells
Great Heal 80

5th Circle Spells
Pickpocket 100
Seance 100

8th Circle Spells
Resurrect 160

THE DEEP FOREST
(Nicodemus)
Reagents
Blood Moss 2
Garlic 1
Ginseng 1
Spider Silk 1
Sulfurous Ash 2

Items
Spellbook 45
Magic Staff 100

1st Circle Spells
Dectect Trap 20

2nd Circle Spells
Sleep 40
Unlock Magic 40
Untrap 40

3rd Circle Spells
Magic Lock 60
Mass Sleep 60
Protection 60
Repel Undead 60

4th Circle Spells
Conjure 80

5th Circle Spells
Insect Swarm 100

6th Circle Spells
Charm 120
Confuse 120
Mass Protect 120
Web 120

7th Circle Spells
Enchant 140
Mass Invisibility 140

LYCAEUM
(Xiao)
Reagents
Black Pearl 4
Garlic 3
Ginseng 3
Mandrake Root 6
Nightshade 3
Spider Silk 3
Sulfurous Ash 3

Items
Spellbook 60

1st Circle Spells
Detect Magic 25
Dispel Magic 25
Light 25

2nd Circle Spells
Infravision 50
Reappear 50
Telekinesis 50
Vanish 50

3rd Circle Spells
Dispel Field 75
Great Light 75
Peer 75

4th Circle Spells
Animate 100
Fire Field 100
Locate 100
Mass Dispel 100
Poison Field 100
Sleep Field 100
Wind Change 100

5th Circle Spells
Energy Field 125
Invisibility 125
Reveal 125
X-ray 125

6th Circle Spells
Clone 150



Negate Magic 150
Replicate 150

7th Circle Spells
Fear 175
Gate Travel 175
Wizard Eye 175

8th Circle Spells
Death Wind 200
Eclipse 200
Mass Charm 200
Mass Kill 200
Slime 200
Summon 200
Time Stop 200
Tremor 200

Skara Brae
(Horance)
Reagents
Black Pearl 3
Blood Moss 3
Mandrake Root 5
Nightshade 2
Spider Silk.............1
Sulfurous Ash 2

Items
Spellbook 50

1st Circle Spells
Harm 30

2nd Circle Spells
Magic Arrow 60
Poison 60
Trap 60
Unlock Magic 60

3rd Circle Spells
Curse 90
Fireball 90

4th Circle Spells
Disable...............120

5th Circle Spells
Explosion 150
Lightning 150
Paralyze.............150

6th Circle Spells
Flame Wind 180
Hail Storm 180
Poison Wind 180

7th Circle Spells
Chain Bolt 210
Energy Wind 210
Kill 210
Mass Curse 210
Wing Strike 210

Wandering Gypsy
(Zoltan)
Reagents
Blood Moss 3
Garlic 2
Ginseng 1
Nightshade 1
Spider Silk 2
Sulfurous Ash 3

Provisioners

Britain
(Efram)
Torch 3
Flask of Oil 4
Gem 20
Backpack 10
Bag 3
Shovel 15
Powder Keg 30

Buccaneer's Den
(Budo)
Torch 5
Flask of Oil 5
Lockpick 7
Gem 15
Backpack 10
Bag 5
Shovel 20
Powder Keg 40

Healers

Britain
(Tiberius)
Healing.................30
Curing Poison 10
Ressurection 400

Empath Abbey
(Stephanie)
Healing.................25
Curing Poison 5
Ressurection 350

Lycaeum
(Dargoth)
Healing.................30
Curing Poison 10
Ressurection 400

Minoc
(Tara)
Healing.................30
Curing Poison 10
Ressurection 400

Skara Brae
(Dezana)
Healing.................30
Curing Poison 10
Ressurection 400

Shipwrights

Britain
(Arty)
Skiff......................40
Ship 300

Buccaneer's Den
(Fentrissa)
Skiff......................25
Ship 350

Jhelom
(Peer)
Skiff......................30
Ship 200

Minoc
(Trebor)
Skiff......................20
Ship 250

Weapons Shops

Britain
(Iolo's Bows)
Bow 30
Crossbow 40
Sling 10
Magic Bow 300

Britain
(Lynn the Fletcher)
Arrow 4/dozen
Bolt 3/dozen

Britain
(North Star Armory)
Dagger 10
Spear 20
Sword 50
2-handed
Sword 90
Cloth Armour 25
Chain Mail 60
Heater Shield.......20
Iron Helm 20
Leather Armour ..40
Plate Mail 120

Buccaneer's Den
(Buccaneer's Booty)
Club 10
Dagger 10
Main Gauche 25
Oil Flask 4
Throwing Axe 20
Cloth Armor 20
Leather Armor 40
Leather Helm 10

Jhelom
(Naughty Nomaan's)
Bow 30
Club 10
Crossbow 40
Dagger 10
Oil 2
Spear 15
Spiked Shield 25
Arrow 4/dozen
Bolt 3/dozen

Minoc
(Death Watch Armory)
Dagger 10
Mace 35
Main Gauche 20
Morning Star 40
Sword 35
Chain Coif............15
Chain Mail 50
Ring Mail 35
Scale Mail.............70
Winged Helm 20

Serpent's Hold
(Siegecrafters)
Halberd 100
Hammer 20
Morning Star 40
Throwing Axe 15
2-handed Axe 50
Black Shield 30
Door Shield 40
Scale Mail 75
Spiked Collar.......20
Spiked Helm 25
Spiked Shield 30

Trinsic
(The Paladin's Protectorate)
Mace 35
Main Gauche 20
Sword 4
2-handed Axe 50
2-handed
Hammer 55
2-handed
Sword 75
Iron Helm 15
Kite Shield 25
Magic
Armour 350
Magic Helm 200
Plate Mail 100

Yew
(Arms of Justice)
Club 10
Dagger 10
Spear 12
Throwing Axe 12
2-handed Axe 45
Brass Helm 20
Leather Armour ..35
Leather Helm 7
Ring Mail 40
Swamp Boots.......10

Inns
Britain/*The Wayfarer's Inn* 8/person
Jhelom /*The Warrior's Stead* 5/person
Minoc/*The Tinker's Inn* 5/person
Paws /*The Sweet Dreams Inn* 5/person
Skara Brae/*The Haunting Inn* 4/person

Horse Merchants
Britain/
Wilbur ....75 gold
Trinsic/
Immanuelle ....60 gold



解開銀色匕首之謎(一)



Lord Jean



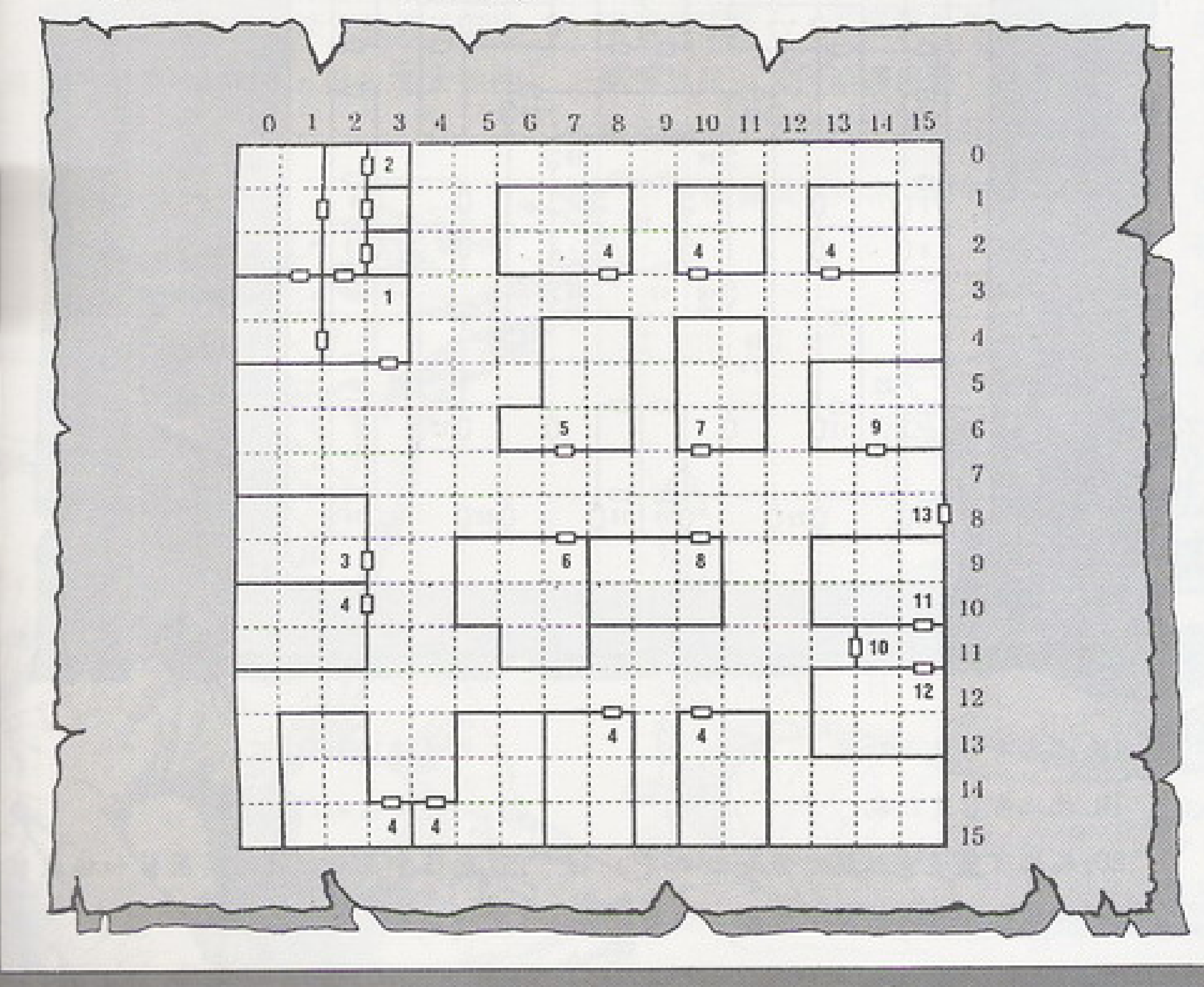
自從打敗火神泰蘭特拉克斯並解除身上所附的青色枷詛咒後，被遺忘的王國又暫時地恢復平靜。休息過一陣子，大伙兒開始感到日子很無聊，於是稍作整理後，決定開始我們另一段冒險旅程。

出城之後，大家的精神大大振奮起來，忽然，每個人全都變得昏昏欲睡，身體似乎漂浮在高空中，像是在夢中的世界…。一個峽谷出現在脚下，它的底部有個四週都是圍牆的小鎮，再上去是一個包圍著廢墟的礦坑，峽谷的頂端充滿徹亮的冰雪，冰雪深處有個城堡，我感到一股邪惡力量由那裡散發出來。忽然，眼前景像一變，我看到一群人圍繞著一口古井，接下來就不醒人事了……。

張開眼睛，眼前站著的是個穿著破損盔甲的武士，他先自我介紹，並說明為何我們會出現在這裏，我將他的話記錄下來（參見手札37）。接下來他給了我們一些裝備和金錢。補足缺少的裝備後，在城中逛了一下，圖一註 3 處有個老頭，當我們聽完他的故事後（參見手札17），他立即呼呼大睡。我們也稍事休息，在記完法術之後，決定前往知識之井一探。

進入市長房內的傳送門（圖一註 1處），轉瞬之間到達另一個小房間，門外似乎有金鐵之聲，走出房門一看，只見北方巷口有一群牧師與賊，大喊着：「黑圈幫去死！」，忽聞背

圖一：新維地格里城



圖註：

1. 市長的家
2. 到達知識之井(1)處的傳送點
3. 老頭的家
4. 私人住家
5. 訓練所
6. 銀行
7. 酒店
8. 神殿
9. 武器店
10. 魔法店（黑圈幫集中地）
11. 瑪庫斯（Marcus）
12. 六個殺手
13. 到達舊城的出口

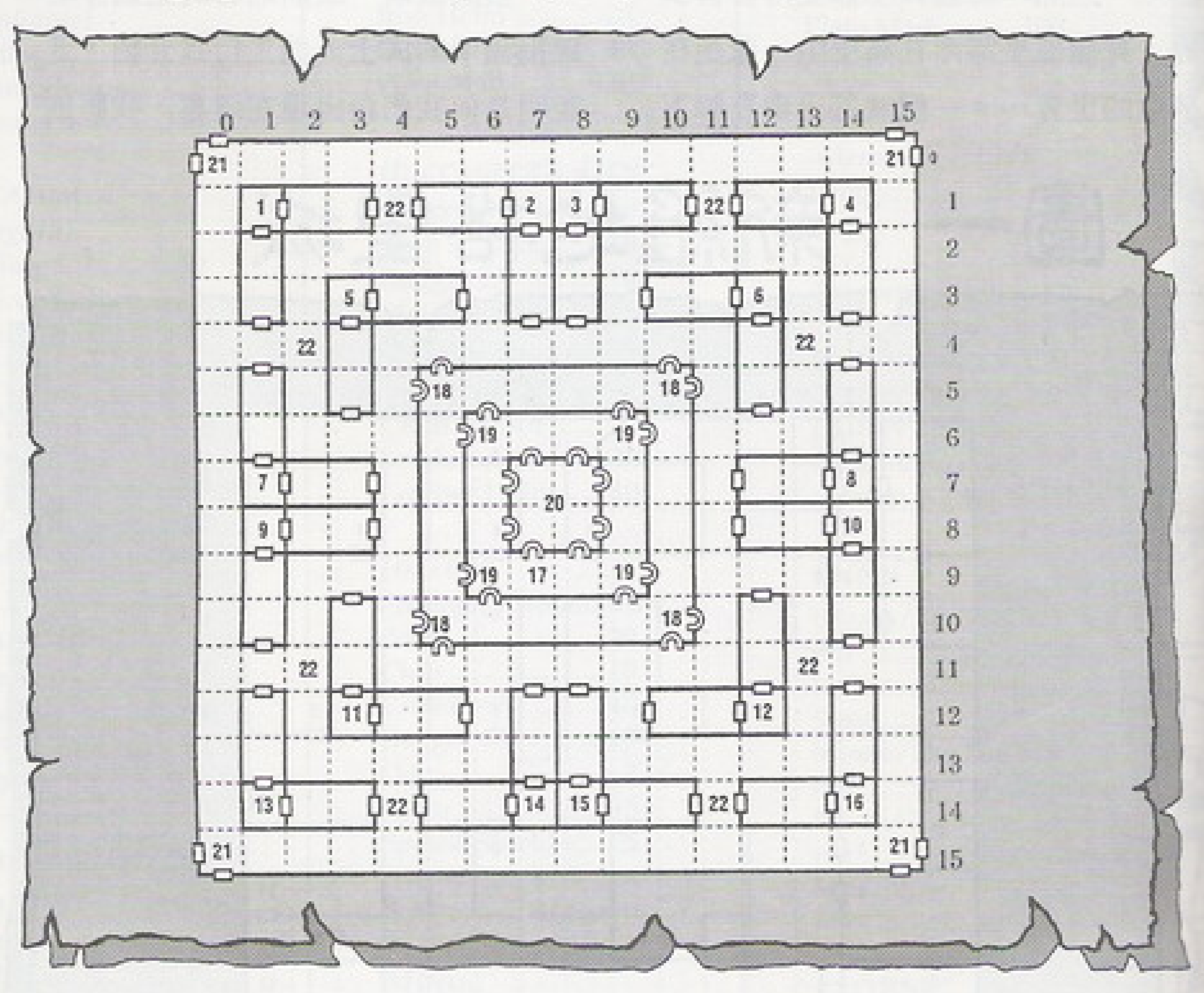


後又傳來另一批人馬的叫罵聲，回頭一看，只見一群巫師和士兵，喊著：「井是我們的！」，看來我們快捲入一場幫派火拼，看著身上不是很好的裝備，決定先閃了再說，（Duck指令）。

閃開之後，兩幫人馬仇人相見，分外眼紅，馬上火拼起來。我們只好在旁看熱鬧，經過一場廝殺之後，牧師和賊打勝仗。但他們卻向我們發動攻擊，唉！城門失火，殃及池魚，不動手也不行了。（筆者註：這兩幫人馬都不太好惹，先設法封住施法者的法術，牧師第二級的束縛術或巫師第一級的迷惑術都很好用，再解決戰士型的敵人。）

打敗那群人之後，只見一名邪教牧師靠在牆上，呻吟著：「我…我們的寶藏已安全…在廢墟北方的陵墓將不可能被發現太…太危險了。」，又唸了幾個字就死去了（見手札22）。搜刮完戰利品之後，決定先回城鑑定一番。（筆者註：這場戰役可得＋2的武器與護甲，爆裂項鍊 Necklace of Missels可以傷及範圍內的所有目

圖二：知識之井地區



圖註：

1. 到達市長房間的傳送門
2. 到達廢墟遠古紅龍巢穴的傳送門
3. 到達黑園幫大本營的傳送門。
4. 到達廢墟龍穴的傳送門
5. 到達 Tyr 神殿的傳送門
6. 到達恐怖魔王密室的傳送門
7. 到達冰河裂縫書記官逃離處的傳送門
8. 到達維拉傳送點的傳送門
9. 到達地下城第8層的傳送門
10. 到達地下城第4層的傳送門
11. 到達地下城第2層的傳送門
12. 到達城堡靈之庫房的傳送門
13. 到達雙子城堡第1層的傳送門
14. 到達寒霜巨人村的傳送門
15. 到達地下城第0層的傳送門
16. 到達黑園幫總部指揮官辦公室的傳送門
17. 若無法回答地下城中的謎題，就會被傳到這裏
18. 此忠有8隻小紅龍
19. 此地有3隻紅龍
20. 此地有隻遠古紅龍守著知識之井，知識之井可提供重要線索，但每次要用掉100顆寶石
21. 到達廢墟的門
22. 隊伍會在這裏遭遇黑園幫和邪教牧師的火拼。

標，護腕帶 Bracer AC6 可提高純巫師的防護力，好好地裝備你的隊伍。）

賣掉多餘的武器，賺了不少錢，大家決定去魔法店看看有甚麽好東西，奇怪的是出來招呼的竟然是士兵，在交易之後，我們決定留下，看看有什麽花樣（Stay）。果然由屋後衝出來一群警衛要我們離開，大丈夫哪有說走就走？（NO）一場惡鬥隨即展開。打敗他們之後，隨即進屋搜索，在南邊房間找到一群殺手正在計畫着什麽陰謀，一見有人進門，立刻拿起武器衝上來，只有六個，三兩下就解決了（圖一註12）。

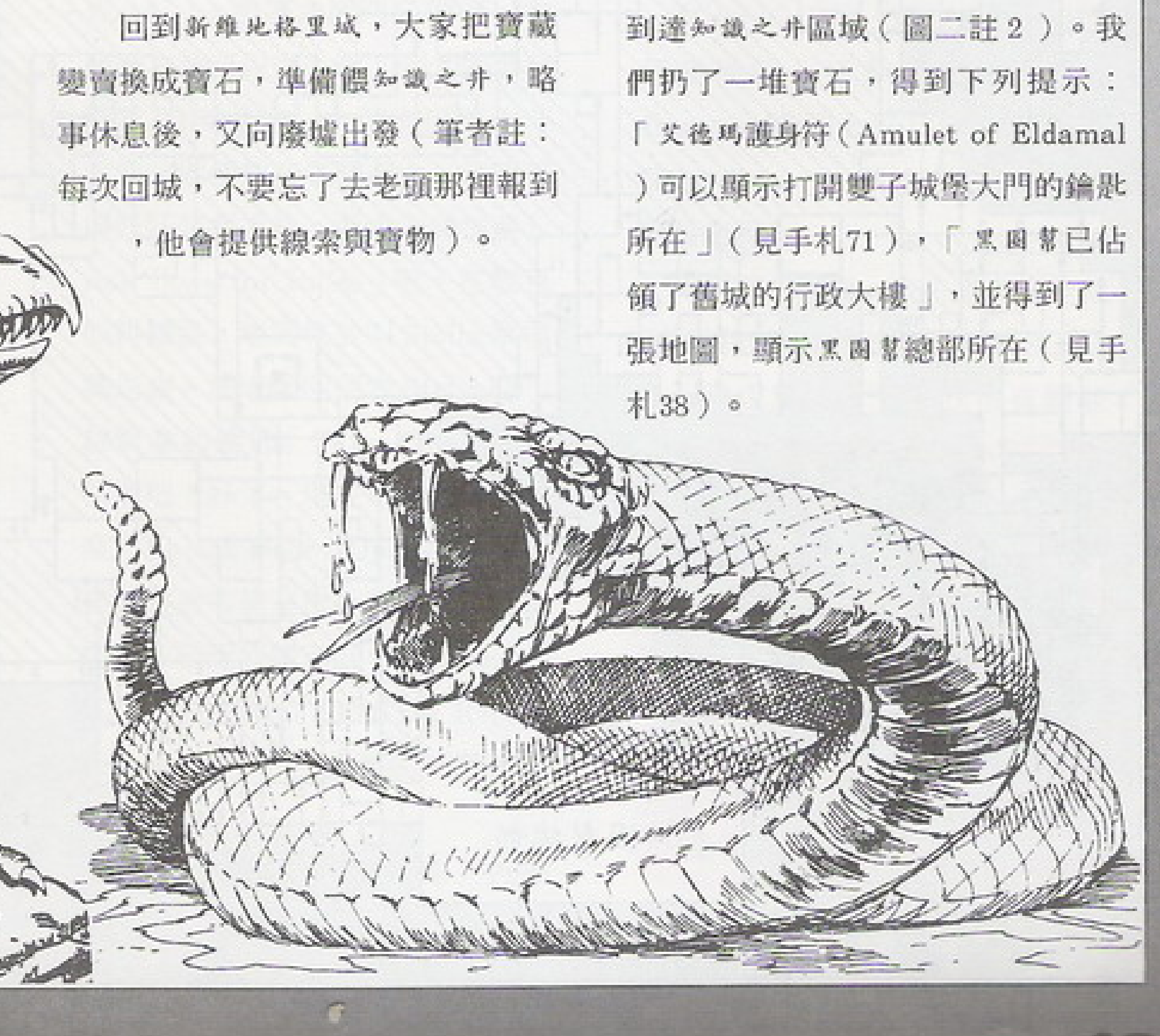
最後，當我們衝進北邊的門，一個符號忽然在脚下爆裂，所有人都受到不少傷害。一個黑魔法師斜靠在躺椅上，他就是是瑪庫斯，說完一些恐嚇的話之後，一群怪物向我們衝來，瑪庫斯隨即消失不見。這群怪物有火巨人、雞蛇和蛇髮女妖，都不好惹。經過一番苦戰終於把牠們擺平，但隊員也傷得差不多了。惟一慶幸的一點是撿了不少好東西（筆者註：若不打敗這些人，每次在城裏休息都可能被殺手突襲）。

醫好身上傷勢之後，我們又使用傳送門到達知識之井，但一進入井的外圍（圖二註18）就出現一群幼龍攻擊，但沒兩三下就被寒霜之杖（Wand of Ice Storm）轟光光。但接下來就麻煩了，進入中圍（圖二註19）出現的是三隻中等大小的龍，被牠們噴出來的火擊中，命可就去半條了。看守井口的是一隻遠古巨龍，這可不得了，被牠火噴到哪還有命？於是大家不斷地把武器法術招呼到牠身上，好不容易才幹掉，但隊員也受了不輕傷勢（筆者註：攻擊中龍和古龍前，必需先紮營，在每個隊員身上施展牧師法術第二級抗火術（Resist Fire），進入戰鬥時，隊員儘量分散，HP 較低的隊員躲遠一點，再併用臭雲術或加倍術就可以很輕鬆地打勝）。

當遠古巨龍倒地不起，知識之井向我們提供些有用訊息（參見手札25），大家把身上的寶石湊了湊，丟進井中，得到一項任務，就是找回艾德瑪的護身符（參見手札19）還有張地圖（參見手札 1 ）。但知識之井還要更多寶石，但我們身上全沒了，大家決定再多打拼一下，賺錢買夠寶石再回來。

回到新維地格里城，大家把寶藏變賣換成寶石，準備餵知識之井，略事休息後，又向廢墟出發（筆者註：每次回城，不要忘了去老頭那裡報到，他會提供線索與寶物）。

順著地圖的路線，很快就找到龍之寶庫，並在途中找到一封飄在風中的信（見手札57）。當隊伍中的牧師替衆人施了抗火術之後，衝進去兩三下就把守在那裡的遠古赤龍解決掉了。赤龍倒斃之後，出現一傳送門，是到達知識之井區域（圖二註 2 ）。我們扔了一堆寶石，得到下列提示：「艾德瑪護身符（Amulet of Eldamal）可以顯示打開雙子城堡大門的鑰匙所在」（見手札71），「黑園幫已佔領了舊城的行政大樓」，並得到了一張地圖，顯示黑園幫總部所在（見手札38）。





圖註：

1.到達新維地格里城的入口

2.到達知識之井（圖二註4）的傳送門，有怪物看守（不少好東西）。

3.廢棄的礦坑。

4.充滿污水的房間

5.這個房間內有前人遺骨，搜尋棺台可得：+5皮革甲、+2匕首與防火卷軸，拿完東西會遭人突襲。

6.進入冰河裂縫的入口，被冰雪封住。

7.這房間內有充滿黏液的池子

8.瘋狂邪教牧師正在找尋敵人

9.進入知識之井區域的門

10.不穩定的房間，有時會崩落，造成隊員若干傷害。

11.黏液不斷地由牆上和屋頂滴下來

12.進入礦坑之入口，在黑圈幫總部被摧毀前，這裏會被嚴密的防守著。

13.龍之寶庫，艾德瑪護身符被遠古赤龍保護著。

14.黑圈幫總部的主要入口

15.可能會發生崩落的區域

16.黑圈幫總部的邊門，在總部被摧毀後才能打開

17.菲蘭城的女書記被一群人擄走，準備當犧牲祭品。

（筆者註：在此遊戲中，廢墟地圖是最大的一張，雖說不很重要，但有些地方還是不要錯過。）

圖三：舊維地格里城廢墟

P. RUINS OF OLD VERDIGRIS

To New Verdigris

To Crevasse

Well of Knowledge

知識之井區域

Black Circle Headquarters

黑圈幫總部

KEY
Wall
Door
Archway
Impassable Area



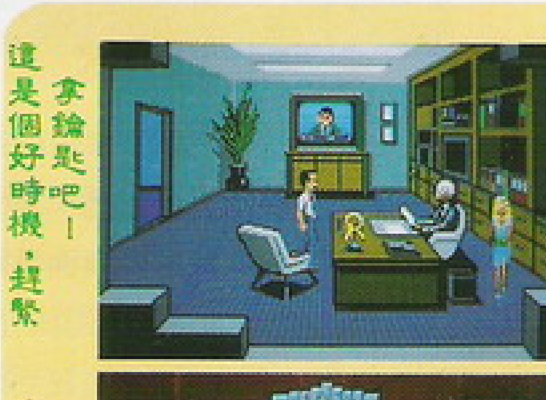
我—雷斯—在威爾電視公司內已任職二年，熬過了最苦的歲月，然而卻仍一無所有，不受重用。就連心儀已久的哈特小姐對我也是不理不睬。唉！難道我就要如此平凡地渡過一生嗎？不行，我一定要闖番事業讓他們刮目相看！對了，公司現下正發起尋找大明星—國王—的活動，只要找到國王（The King）便可名利雙收……


可憐的我就在這"小洞天"裏渡過二年。

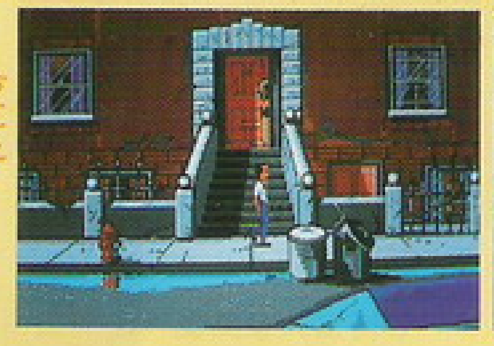
嗯，我得開始準備準備，先看看抽屜裡有什麼可帶的「Open Drawer」，拿起抽屜中所有的物品「Take all From Drawer」。


到飲水機前將熱水瓶裝滿。

我向右走到大廳，拿出熱水瓶


這是個好時機，趕緊拿鑰匙吧！


哈！終於溜進裝備室了。


走進門口，敲敲門拜訪芭比。


哇！好吃的火腿喔！

「Open Thermos」將它裝滿以備不時之需「Fill Thermos with Water」。旁邊這扇門緊鎖著，有什麼方法可以進去呢？到老闆那兒看看 有無線索。一踏入房門，斗大的鑰匙便放在老闆桌上。這回可得好好想個方法。要求老闆加薪「Ask Boss for Raise」吧。在我百般糾纏後，老闆終於叫 Stella 拿檔案進來。趁老闆回頭看 Stella 時，趕緊拿起鑰匙「Take Key」，趕快溜吧！好了，現在可以進去裝備室「Unlock Door，Open Door」。在觀察過裝備室後，發現在工具箱中有一張記者識別証（Reporter' s ID），有了識別証「Take Reporter' s ID」，往後要做什麼就方便多了。

走到電梯前啟動電梯「Push Button」，搭乘電梯至大廳，管理員正酣睡如牛，看看他做什麼好夢「Look at the Dream」，雞腿、女人……天啊！限制級的。隨手帶走他的「好夢」吧！「Take Dream」走到大門口，打開門「Open Door」，開始這一段未知的冒險旅程。

離開公司後，我一直向右走來到紐約街旁的一家住宅（NY Streat），決定拜訪一下。我很有禮貌


百萬元的大獎等著你喔！

的敲了敲門「Knock Door」並拿出我的記者証「Show ID」。芭比小姐（Bobbi）一聽說我是記者，馬上非常熱情的請我進去。於是我毫不客氣地走到沙發前坐下「Sit on Sofa」，並向芭比小姐要了一杯汽水「Ask for Soda」。環顧四周盡是搖滾歌手的照片，突然我眼睛一亮，一條漂亮的圍巾收藏在玻璃箱中。於是我詢問她有關圍巾的事，得知是國王送給她的禮物，並有神奇的醫療效果。由於好奇心的驅使，我請芭比讓我見識見識「Show Me Scarf」。為了得到這圍巾，我故意將汽水弄倒潑在圍巾上「Spill Soda on Scarf」，然後趁著她忙著洗圍巾之際，溜了（從Scram，Vamoose和Sayonar中任選一個即可脫逃）。


好漂亮的圍巾。

出了門後，繼續往右走來到一空地（Empty Lot），爬過牆去「Climb Fence」，拿起圍巾「Take Scarf」再爬牆回來，嘻！嘻！終於到手了吧！


不是我要當壞小孩，不過為了圍巾只好不擇手段。

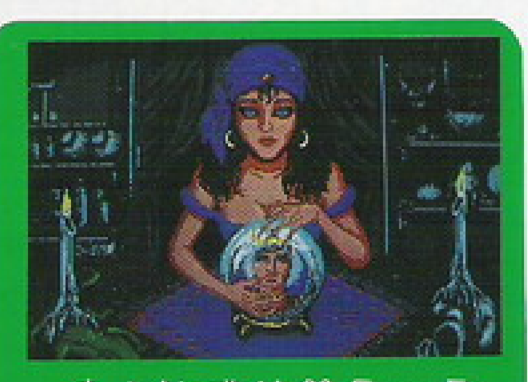
我繼續向左走，來到馬戲團處


找個工作，以換得入場券。

為了入場券只好委屈求全，掃掃這些又臭又髒的米田共。

，可惜我現在沒有門票，無法觀賞精彩的馬戲團表演。晃呀晃，來到一旅行車前，敲敲門看看裡面是誰「Knock Door」。一名老頭子出來開門，問他看看怎樣才能買到門票「Ask about Ticket」，老頭說只要做個清潔工作就能換得門票，於是，趕緊詢問有什麼工作我可以勝任的「Ask for Job」。原來只要掃掃大象糞便，便可獲得一張招待券。這對我來說簡直易如反掌，於是我大步邁向工作處（Elephant Area），拿起鏟子開始工作「Take Shovel」待清完後，放下鏟子「Drop Shovel」，回到旅行車處，敲門後「Knock Door」跟老頭要招待券「Ask for Ticket」，一張門票就輕而易舉的賺到了。

現在可以四處去晃晃了，我先往右走來到一處吉普賽篷車前（Gypsy Wagon）進去算算我未來的命運「Look」。一進入篷車中


哇！性感的雙唇…眞想一親芳澤。

，一名吉普賽女郎坐在桌前，手中不斷地撫摸水晶球，跟她談談話，連續問了五次我的未來「Ask about Future」，得知我將有一次艱辛的旅程。看著看著覺得此女郎很可愛，忍不住吻了她一下「Kiss Madame」，哪知道一吻之下吉普賽女郎居然消失不見了。這下正合我意，拿起蠟燭不果，卻只拿到一些蠟「Take Wax」。桌上有隻蜥蜴，撫摸蜥蜴後卻有一張卡片跑出來，順便將它帶走「Take Card」。好了，現在可以離開了「Exit」。

我繼續向左走來到舉重表演的攤前，準備觀賞一番「Look」。走進表演台前一看，只見表演者（Luigi）垂頭喪氣的蹲在一旁。交談之下才知道強壯無比的Luigi今天覺得絲毫提不起力氣。再看看他的招牌「Look at the Sign」，發現現在的他和圖像顯然有些不一樣。比較一下不一樣的地方「Look at the difference」，發覺鬍鬚有異「Look Mustache」，把從女巫那兒得來的蠟給他或許可以幫助他吧！「Give Wax to Luigi」果

然擦過蠟後，Luigi 馬上力氣大增，開始他的表演。他站起來後，地上好像有樣東西，看了一下「Look」原來是松脂（Rosin），便順手將它帶走「Take Rosin」，一物換一物很公平！

於是我繼續向後走來到世界最小的人 Helmut 前，看他滿臉不快樂的樣子，問問他身為世界最矮小的人有何感想「Ask Helmut about Helmut」，可憐的是他居然認為像他這麼小的人沒有未來可言。對了，出門前曾偷了管理員的夢，就把夢送給他吧！「Give Dream to Helmut」沒想到 Helmut 一高興之下，決定交我這個好朋友。問他知不知道關於 King 的事「Ask Helmut about King」，他卻要求和我一道尋訪 King。好吧！有個人幫忙總是勝過一人單闖，於是決定攜帶 Helmut 闖天涯「Take Helmut」！



買包爆米花吃吃。

接著來到 Big Top 前，有爆米花攤子，拿一包爆米花「Take Popcorn」，然後走進表演棚內。一進棚內即看到一隻虎視眈眈的獅子，也顧不得吃爆米花了，乾脆將爆米花丟給獅子「Drop Popcorn」，免得小命不保。待獅子專心吃爆米花時，趕緊向右走，溜之大吉囉！

向右走來到跳水處。卻見 Fred 一直不肯上場表演，也許他因為某些原因一直遲遲不敢表演吧？摸摸梯子「Feel Rungs」，原來梯子有點滑，把松脂給 Fred「Give Rosin to Fred」讓他潤潤手，於是他便脫掉外套，開始驚心動魄的表演。誰知道可憐的 Fred 最後還是表演失敗，命喪黃泉。拿起他的披風「Take Cape」也許往後有用。

該看的表演都看了，可是身無分文的我該往何處去呢？唉！先把 Helmut 寄了再說吧。於是我離開馬戲團，來到巴士站（NY Bus Stop）的郵筒前，將 Helmut 寄出「Mail Helmut」。現在無事可做，再回馬戲團去晃晃吧！對了，不是還有一個地方沒去嗎？也許會有意外發生。到了 Big Top 時，我便往 Test-O-Strength 上一站，咻……

帥吧！這種不花錢又省時的旅遊，眞是刺激。

…有爆米花，否…子可成為…的美食了。

正點的攻略比美必勝本

車站內部

芭比的家

巴士站

車站外

大街

空地

Stop…

看清楚了再"動"手吧！

大廳

雷斯辦公室

通道 A

通道 B

老闆辦公室

世界最矮之人

獅子表演　　跳水表演　　舉重表演

純休息

旅行車

算命女郎

大象　　吉普賽篷車

就這樣，我莫明奇妙地來到拉斯維加斯，旁邊正好有郵箱，也許Helmut也跟著寄到了呢！打開郵筒看看「Open Mailbox」「Look in Mailbox」，原來Helmut真的在裡面，拿起Helmut「Take Helmut」，繼續冒險。

我向右走來到一處沙漠，走著走著卻在荒郊野外聽到電話響，真邪門，此時此刻竟有電話。看看是誰打的「Answer Phone」，竟然是Stella打來的……（天啊！這是什麼爛劇情，我快掰不下去了）。接完電話，實在覺得又熱又渴，還好我隨身攜帶茶水，否則可能要



天啊！沙漠裏竟有電話亭?!

咦！這裏是那裏呀!?

在拉斯維加斯的旅館前。

美麗的哈特小姐，令我心神蕩漾。

為這一通電話而命喪黃泉「Drink Water from Thermos」。

離開沙漠後，我繼續向左走來到拉斯維加斯旅館（Las Vegas Gasino Hotel）前，搭乘電梯來到旅館。走到旅館左上方來到游泳池邊，看到一美女想跟她搭訕「Talk to Lady」，誰知道她旁邊的彪形大漢兇巴巴的，還說我打擾了他等電話。哼！我就有辦法把他支開。於是我回到大廳服務台，請服務生幫我接法布羅斯先生「Page Mr. Fabulous」，如此一來法布羅斯便來接電話了。趕緊趁機和莉拉聊天，先躺在她旁邊「Sit on Chair」，現在她才注意到我存在，和她聊

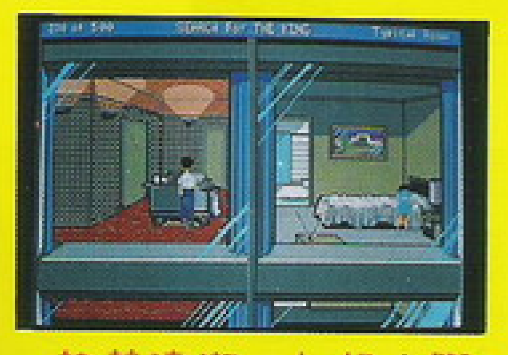



搭乘電梯進入旅館。

真想上前和美女搭訕，可惜她身旁有個他…

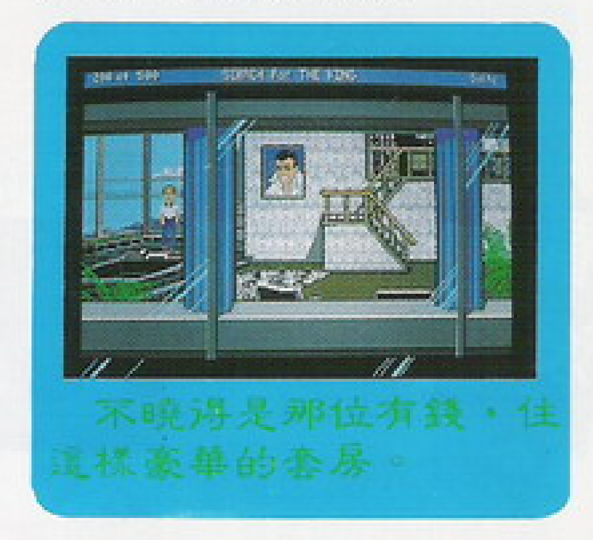
到櫃台前請服務生接法布羅斯先生，來個調虎離山計。

哈！中計了吧！


趁著清潔工打掃之際，趕快拿鑰匙。

聊「Talk to Lyla」。誰知道她卻說太熱，轉身游泳去了。討了一身沒趣，乾脆順手拿起她的太陽眼鏡「Take Glasses」，再去別處吧！

回到大廳後，我繼續向右走進入電梯，搭乘電梯到二樓「Push Button」。出了電梯後，往右走進一臥室內，在清潔車上我看到一隻鑰匙「Skeleton Key」，但清潔工卻不准我碰它，得想個法子干擾她，讓她分心，如此我就可以……嗯！有了，走到床前坐下「Sit on Bed」（註），這下可讓清潔工有得忙了吧！奇怪為什麼她老是不進來呢？對了，門上勢必有標語，看看標語「Look Sign」——請勿打擾。原來，只要把標語換過即可「Take Sign」「Reverse Sign」「Put Sign on Door」。趁清潔工打掃之際拿鑰匙「Take Key」。現在再回到房間內，看看有沒有可以帶走的東西，在浴室內有條絲線，帶走吧！「Take Floss」。


不曉得是那位有錢，住這樣豪華的套房。

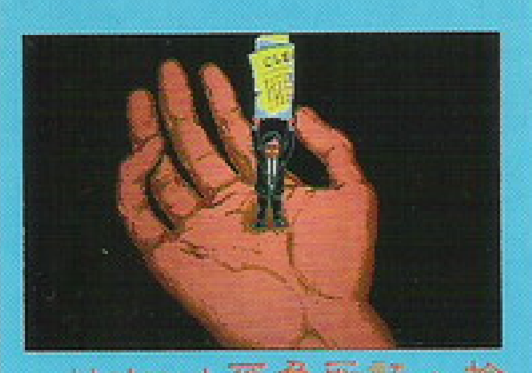
有了鑰匙便可到套房去，電梯會自動將你載到套房（Suite），原來這裡住著一個相當有名望的人，看樣子這像是法布羅斯的套房，但又像是King住的地方……事情似乎越來越有眉目了。套房左邊有一澡池，澡池旁有一根乾涸已久的排水管，在排水管內似乎有東西，但是排水管口太小……對了，Helmut派上用場了！我用絲線綁


Helmut終於派上用場了。

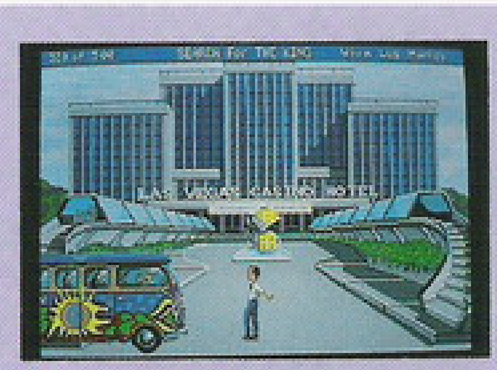
住 Helmut「Tie Floss to Helmut」，然後將 Helmut 放進排水管內「Put Helmut in the Drain」。果然 Helmut 完成使命拿了一張破舊的收據回來，將線取回「Take Floss」，搭電梯回一樓。

先看看這是張什麽樣的收據「Look Receipt」，原來這是洗店店20年前，一件白色西裝外套的收據。太好了，憑著這張收據，我來到洗衣店，先問店員關於 King 的事「Ask Lady about King」，再將收據給店員「Give Receipt to Lady」。一件漂亮的西裝外套就到手了「Take Suit」。

離開洗衣店後「Exit」，覺得尋找 King 之事已大有眉目，但是現在我該往何處去？身無分文的我得想想法子才行！離開旅館，看看四周「Look」……呀！搭便車「Hitchhike」或「Thumb」嘛！雖然不太安全，也只有硬著頭皮上了。


Helmut 不負所託，撿回一張收據。


嗨！我要拿一套白色西裝，可以嗎？


搭便車繼續旅程，尋找國王。

看懂沒有

排水管　套房B　套房A

游泳池邊　游泳池　洗衣店　一般

入口　大廳　通道　電梯

旅館門前　降落之地　沙漠

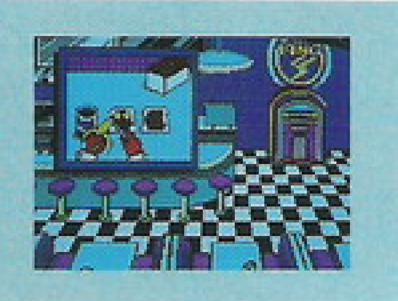
終於風塵僕僕地來到王國大門前（Kingdom Gate），可是大門緊鎖著，可得想個方法進去。還是先到別地方看看，來到紅酒吧（Red's Bar），一看之下，原來現在正在舉辦歌唱比賽，也許我也能成為明日之星。西裝、圍巾、披風全派上用場了，走到電話亭去更衣「Wear Suit」準備比賽吧！

站在舞台上，使出渾身解數開始跳舞「Dance」，隨著音樂的結束，我完成了表演，雖然盡了全力表演卻仍被踢出，唉！也許少了什麼東西吧？不過，至少現在我可以進出王國了。



雖然弄得灰頭土臉，不過終於到達國王的住處了。

來到王國的大廳，廳上有隻皮製的大熊，在熊嘴裡卻有兩個警鈴開關，現在Helmut又派上場了「Put Helmut in Bear's Mouth」，這次Helmut又輕鬆達成使命。我向右走到獎杯室（Awards Room），放眼望去盡是琳瑯滿目的獎牌、獎杯。咦！有支國王專用吉他，還是壞掉的呢！沒關係先拿起來「Take Guitar」，然後用絲線修理吉他「Fix Guitar with Floss」，再順手拿起玻璃櫥窗內的麥克風「Take Microphone」。



肚子餓的咕咕叫，做個三明治吃吃。



打開秘密機關，頓時地板露出一個大洞。

救命呀！誰來幫我擋擋這些"神經病"

天堂之門為我開。

魂遊太虛，做神也愛樂。

離開獎杯室，向左來到飯廳，現在肚子餓得嘰哩呱啦叫，飯桌上正好有香蕉，也許可以用來做三明治吃呢！「Take Banana From Bowl」。接著上樓梯來到國王的臥房，在衣櫥裡發現祕密機關「Oper Bureau, Look in Bureau」，按下按鈕「Press Button」，赫然發現地板開了個洞，一根竿子從天而降，滑下去看個究竟「Slide down Pole」。

離開竿子後「Leave Pole」，走近廚房桌子旁，掀開桌子的小隔板「Open Counter」，走進去，然後拿起麪包「Take Bread」，開始做三明治來充飢。好啦！現在一切就緒，可以回到紅酒吧再參加歌唱比賽了。站在舞台上，隨著音樂開始，再度盡情扭動「Dance」。

沒想到模仿國王成功，引來大批熱情的觀衆，踩得我幾乎送掉半條小命，還好命大，終於得以回到威爾電視台，現在國王已出現，威爾電視台付不出賞金，於是由我親自接收電視。而哈特小姐也成為我的私人祕書……

註：此地方有個小Bug，你絕對不能鍵Sit down，否則就永遠站不起來了。

警鈴響個不停，只好再請Helmut幫忙了。





真令人羨慕琳，琅滿目的獎杯。

好豪華的飯廳。

加油！


神界裏的慈光合唱團夠帥吧！
我竟然沒死！謝天謝地！
"But we ain't got the cash. What can we do!?"
有照片為證，想賴也賴不掉，錢拿來吧！
WELCOME TO Fabulous LAS VEGAS NEVADA
Search for The King
ACCOLADE
臥房
上樓
廚房
飯廳
客廳
奬杯室
attractions
exhibits
gift shops
restaurants
restrooms
telephone
lodging
Kingdom
大門
紅酒吧
The Kingdom Map
大門
酒吧入口
NEW!
RED'S
紅酒吧
1,000,000元就快到手了

異形神殿



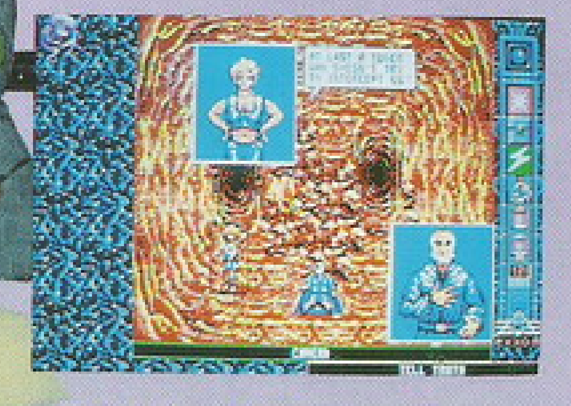
攻略(下)

／Lord Jean

相信各位玩家看完上期攻略之後，一定有被騙的感覺。為免情緒失控的玩家組團南下，炸平**軟體世界**。這一期趕忙交出正確攻略（背後有一群雜誌社員工正在磨刀子……）以下我們開始吧！

進入圈套關卡（Noose），若你沒有燈（Lamp），請施展夜視超能力（Solar Eyes）才能看清事物。爬上吊刑台（選左邊繩子，再選 Grab Hold 指令）。壓下槓桿（指到 Lever，再選 Push 指令），那個傢伙就「去」了。在槓桿下找到一個眼睛，按下它（指到 Eye 處，再選 Press 指令），牆上出現一個密門，進去後又是另一天地。（選 Trap Door，再選 Pass Through 指令）。

在地道中一直向前走，選左邊通道，向前走，向前走，就可以進入一個地下洞穴。裏面有個女子和一個老頭，那女子一見到人就亮出刀子，喝令你不要動，先同意（Accept），再告訴她實話（Tell Truth）。使用偵察超能力（Zone Scan），發現老頭坐的地方底下有個石板，舉起石板（選 Stone slab，再選 Lift 指令），發現一個木乃伊，不要理它，直接拾起藥瓶，進入左邊洞口，一直走可以發現一個密門，通到神殿內的餐室（Refectory）。

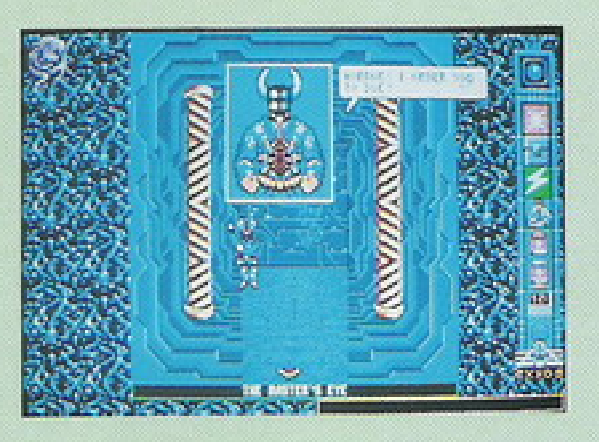


洞穴中的老頭與女人

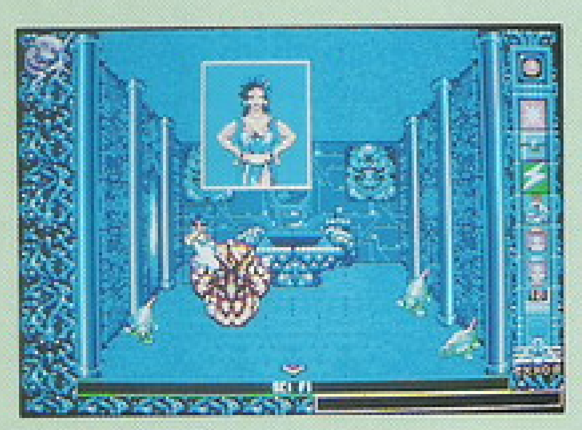
進入畫面右方的門，可以到通道（Passage）。進入前方的門，可以到另一通道。進入莎拉休息室（Saura's Repose），再走進畫面右前方的門，進入神之晉見室，進入畫面右方的門，你將看到一名可憐的犧牲者被開膛破腹。先打死婢女，女祭司馬上接著衝上來，這一個



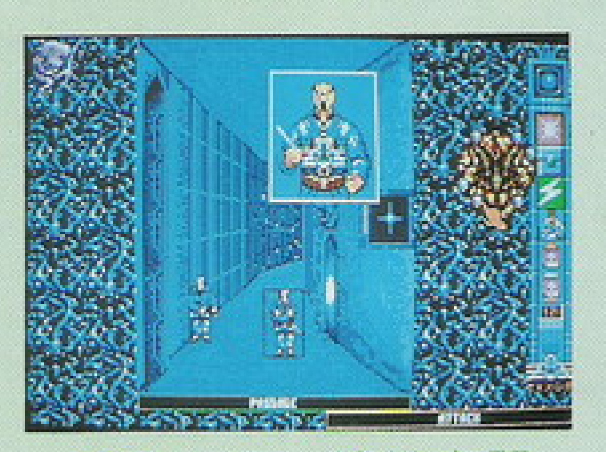
可不能殺，因她是你要救的女友，先用精神衝擊超能力（BrainWarp）轉移的她的注意力，再乘機灌下剛才在木乃伊處得到的藥水（選Give Flask to Drink），使她恢復神智，拾起地上的祭刀（Sacrificial Blade）。現在，任務第一部份算是完成。



守護神蛋的測驗使者



被迷昏頭的賽妃喝下藥水醒轉過來



神殿入口，警備森嚴

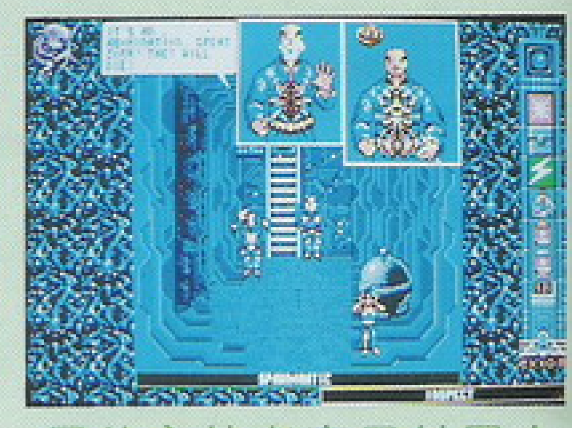
使用偵察超能力，發現一槓桿，壓下它（選Level，再選Push指令）。回到餐室（Refectory），使用吸牆超能力（Stick Fingers）進入左上方的密門，再循原路回到圈套關卡處（Noose）。現在，你已可以進入中央大廳頭目房間（The Master's Eye）。等待一下（Wait指令），頭目就自己倒斃在地上，搜尋他的身上（指到屍身，選Search指令），可以找到笛子（Whistle），吹它可以打開暗門（選笛子，再選Whistle指令）。看看暗門裏（選Deep Cavity，選Look指令），找到一個蛋（Egg）。

走進外面走廊原本有警衛守著的門，走左邊的門，再直走可找到一個柵門，打開栓子（指Bolt，選Pull指令），進入之後（指Bars，選PASS指令），你將掉進有怪物的水池。趕快使用吸牆超能力（Stick Finger），逃往上方的管道，爬上去（有時會有警衛出現，這是隨機的，碰到這種情形只好重玩了。）走到有女警衛看守的房間（The Threshold of Truth），殺死她。把蛋塞到蜘蛛嘴裏就可以打開柵門（選Egg，選Pup in指令，再指Opened Mouth），看看講台（選Lecteru，選Inspect）就可以進入聖經室（The Scriptures）。



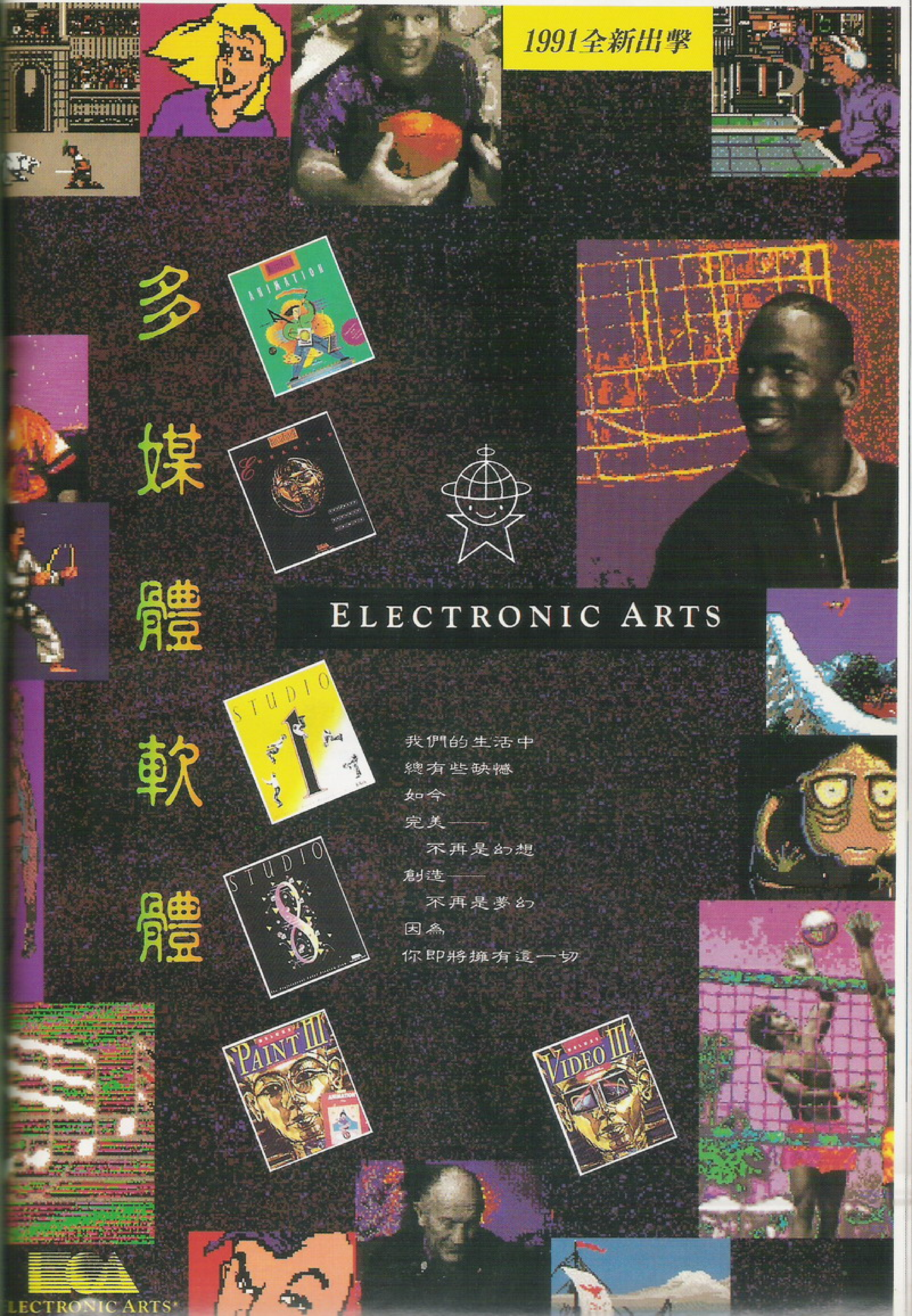
在柵欄後的房間，存放羞恥之書的聖地

用心靈移物術（Sci Shift）拿左邊神像上的小雕像。回到莎拉的休息室（Saura's Repose），把雕像放入牆壁上的空位（選Statue of Saura，再選Put in指令，再指到Niche）。牆上出現一個空洞，把猴子塞進去（指Monkey，選Put in the Tunnel指令）。回到神之晉見室，打開星光牆（Starray Wall），（選Starry Wall，選Count the stars指令），進去之後就是外星人的巢穴。等待一下（Wait指令），用超能力打死守衛，再用精神衝擊轉移哈薩克的注意力，原本在地上的怪物卻爬到哈薩克頭上，原來牠才是正主。利用心靈移物超能力拉下暗門（Trap Door），那怪物會把你的女友扔在一邊，此時趕快用獻祭刀丟它（選Sacrificeial Blade，選Throw，選Harssk），殺死外星人，結束遊戲。



最後主使者竟是外星人

我第一次接觸這遊戲，被騙了一次，但也不得不佩服作者。一般來說，說明書裏的提示都是正確的。只是這個遊戲企圖引你向錯誤的方向思考，必須在遊戲過程裏找到破綻才能玩完整個遊戲，這也是我會寫兩種結局不同攻略的原因。



1991全新出擊
多媒體軟體
ELECTRONIC ARTS
我們的生活中
總有些缺憾
如今
完美——
不再是幻想
創造——
不再是夢幻
因為
你即將擁有這一切
STUDIO
STUDIO
PAINT III
VIDEO III
ELECTRONIC ARTS

"心動100"三重贈獎活動

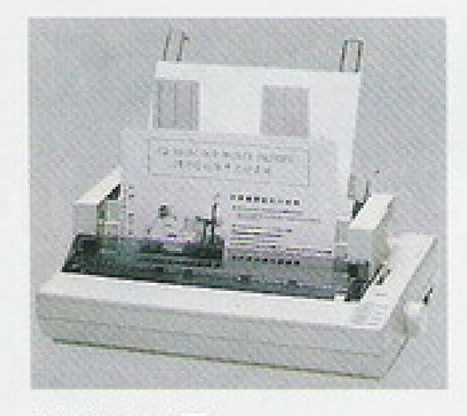
屬於你我的雜誌——"第３波"
滿100期了
爲了表示我們的一點心意
我們準備很多獎品
都是您想要、需要的
走一趟"第３波雜誌"
現場訂，當場刮
讓您刮刮樂，請立即行動！



抽獎活動獎品內容：



特獎１名
詮腦超級天翼386B-25
一套
（價值45,000元）



頭獎２名
EPSON 24針印表機
LQ1010C 一台
（價值18,000元）



二獎５名
勁益聲霸卡一套
（價值6,950元）



三獎10名
功同台灣民俗大觀一套
５冊
（價值3,400元）



四獎20名
世碁加菲猫電視遊樂器
一組
（價值1,300元）

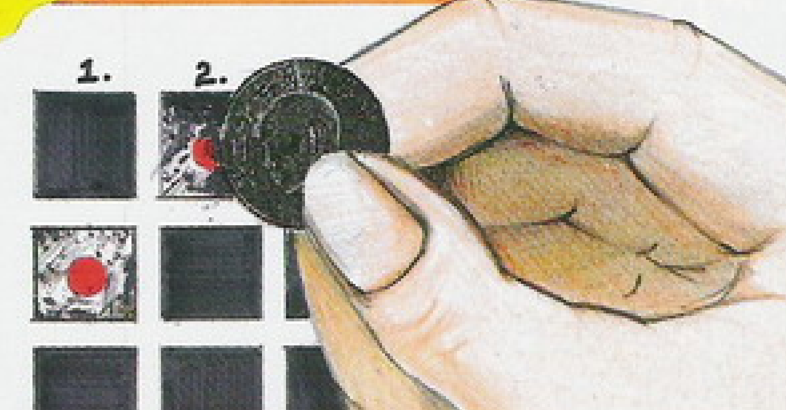


幸運獎200名
倚天 OAmate 普及版
及使用手册一套
（價值500元）

活動期間：自79年12月１日起至80年１月10日止
（劃撥訂戶以郵戳爲憑，逾期概不受理）

現場訂·當場刮









第一重：

於活動期間內訂閱第３波雜誌

一年贈1991年日誌一本， 二年贈精美記事本一組(附電算機)

第二重：

於資訊展會場(台北、台中、高雄)現場訂閱可當場參加刮刮樂，中獎容易！

第三重：

於活動期間內不論現場訂閱或郵撥訂閱均可參加抽獎活動，獎品豐富！

參加辦法：

凡於資訊展會場當場訂閱第３波雜誌者（訂閱一年彩券１張，２年２張，以此類推），即可現場參加刮刮樂。立即刮，馬上中！（刮刮樂獎品於現場公佈）

如未刮中，亦可將刮刮樂彩券投入摸彩箱繼續參加抽獎活動（無論刮中與否，均可參加抽獎活動），劃撥訂戶本公司會將抽獎聯投入摸彩箱參加抽獎並將存根聯寄上，請保留存根以備對獎！

開獎日期：

80年１月15日於定碁科技公開抽獎

中獎公佈：

於80年２月份第３波雜誌(102期)公佈中獎號碼。

領獎日期：

80年２月１日～28日，逾期及存根損毀者無效。

領獎辦法：

特、頭、二、三獎請帶身份證及存根至定碁科技門市部領獎（依稅法規定凡中獎金額在1,500元以上者需扣繳15%稅金）；幸運獎及四獎可親自至上述地點領獎，亦可將姓名、電話、郵寄地址填妥於存根聯寄至台北市民生東路977號第３波雜誌發行課領獎(幸運獎須加附郵資50元四獎須加附郵資100元)

訂閱辦法：

①可於12月資訊月會場(台北、台中、高雄)當場訂閱。（資訊月台北展12/1～12/10台北世貿、外貿展覽館、台中展12/15～12/20台中外貿展覽館、高雄展12/26～12/31）。

②郵撥訂閱／請抄下劃撥帳號到郵局劃撥，劃撥帳號：1422957-0
戶名：定碁科技股份有限公司

第３波雜誌訂閱價目表

	新訂戶	續訂戶／學生價
１年	1200	1120
２年	2240	2100
３年	3150	2940

定碁科技股份有限公司

地址：台北市民生東路977號
電話：(02)7630052．7655650轉訂戶組
傳真：(02)7656874

進取·蛻變

亞資科技股份有限公司成立於民國七十一年，從初期APPLE II卡帶代理、XT電腦的研究開發，進而以R&D 技術研發研製出家庭自動控制卡，32位元科技先進極品，躍進成為南台灣最大的電腦生產製造廠商。

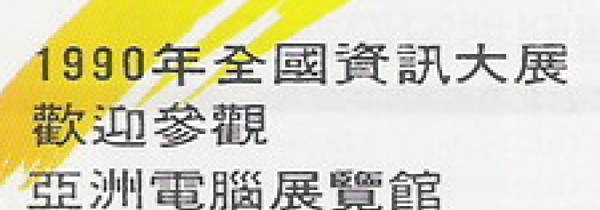


民國76年以亞資科技有限公司與IBM簽署技術授權合約，成為當時第一家與IBM相容的個人電腦合法製造廠商，並以南部地區第一家自創品牌"亞洲電腦"之商標行銷全省並擁有全省近百家亞洲電腦經銷商。

ASURE
IBM
ASURE

篳路藍縷、慘澹經營至今，追求日新月異，探索資訊萬變是亞資科技恆久不變的執著，今後亞資科技和全省亞洲電腦經銷伙伴更將群策群力與您攜手邁向科技更高峰！

亞資科技股份有限公司
總經理 王俊華



1990年全國資訊大展
歡迎參觀
亞洲電腦展覽館

台北：12/1～12/6台北市貿·B區
台中：12/15～12/20台中世貿
高雄：12/25～元/1高雄技擊館

海狐F20

- ■中央處理器／CPU採80286-16，附加INTEL80287輔助運算器插座
- ■執行速度／10/21MHz
- ■主記憶體／1024KB RAM可擴充至5MB，具有Shadow RAM設計可支援EMS4.0功能
- ■輔助記憶體／採用日製1.2MB2部
- ■鍵盤／101鍵中英文兩用鍵盤
- ■螢幕／14吋平面直角高解析度顯示器
- ■顯示卡／·單色繪圖顯示卡可顯示中英文圖形 ·圖形解析度720＊384點
- ■電源供應器／200W高功率輸出
- ■擴充槽／備有6個擴充槽，採用不氧化接觸面插槽
- ■附加介面卡／SP/G卡可外接PRINT PORT及GAME PORT RS-232 PORT，AT-BUS卡(內建)

ASURE

海狐F27

- ■中央處理器／CPU採80386-25，附加80387和WEITEK 3167輔助運算器插座
- ■執行速度／27MHz
- ■主記憶體／1024KB RAM可擴充至8MB ON BOARD，具Shadow RAM功能
- ■輔助記憶體／採用日製1.2MB2部，
- ■鍵盤／101鍵中英文兩用鍵盤
- ■螢幕／14吋高解析度顯示器
- ■顯示卡／·單色繪圖顯示卡可顯示中英文圖形 ·圖形解析度720×384點
- ■電源供應器／200W高功率輸出
- ■擴充槽／備有8個擴充槽，採用不氧化接觸面插槽
- ■附加介面卡／SP/G卡可外接PRINT PORT及GAME PORT RS-232 PORT，AT-BUS卡

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

台北區／
(02)351-0819
(02)396-5781
(02)392-7367
(02)596-2935
(02)563-5881
(02)311-0902
(02)957-9281
(02)955-2467
(02)996-0695
(02)769-5141
(02)396-7803
(03)425-8000

(03)522-5181
(03)571-6751
(03)762-2068
(03)772-8720
(039)966651
(03)339-1256

台中區／
(04)252-9526
(04)254-8840
(04)220-8628
(04)237-3600
(04)261-7790

(04)226-4213
(04)226-5635
(04)338-3137
(047)23-4010
(04)279-3266
(04)557-1268
(04)686-9751
(047)254-284
(047)251-555
(049)336-959
(04)662-1905
(04)632-1730
(04)327-5222

台南區
(06)234-
(06)226-
(06)229-
(06)
(06)

嘉義區
(05)222-
(05)224-

IBM技術授權
一家售出·全省服務

位元
電腦的極品

海狐F58
CACHE 386

- **中央處理器／**
  CPU採80386-33，附加INTEL80387和WEITEK3167輔助運算器插座
- **執行速度／**
  58MHz
- **主記憶體／**
  1024KB RAM可擴充至16MB ON BOARD
- **快取處理器／**
  INTEL82385-33，採32KB static RAM雙組相關式(2 Way Associative Cache)快取架構，Hit Rate 95%以上
- **輔助記憶體／**
  採用日製1.2MB2部，可選配40MB硬碟1部
- **鍵盤／**
  101鍵中英文兩用鍵盤
- **螢幕／**
  14吋平面直角高解析度顯示器
- **顯示卡／**
  ·單色繪圖顯示卡可顯示中英文圖形
  ·圖形解析度720＊384點
- **電源供應器／**
  200W高功率輸出
- **擴充槽／**
  備有8個擴充槽，採用不氧化接觸面插槽
- **附加介面卡／**
  SP/G卡可外接PRINT PORT及GAME PORT RS-232 PORT，AT-BUS卡

al Computer

(07)321-7147
(07)741-3468
(07)582-1763
(07)222-9316

快佳(07)351-5762
旺銳(07)711-5868
鑫聚(07)272-2270
不二家(07)361-4577
僑聯(07)311-8165
上尖(07)802-2638
東茂(07)661-3326
權貿(07)551-1565
宏大(07)622-4816
環球(07)211-8013

屏東區
通可(08)788-1347
亞洲華苑(08)722-8531
安特貿(08)737-4735
艾迪(08)832-3401
聯盛(08)775-2225
理想(08)753-2962

澎湖區
安宏(06)027-1263



亞資科技股份有限公司

高雄總公司：高雄市三民區民壯路53號
TEL:(07)384-8088 FAX:(07)384-4537
台北分公司：台北市新生南路一段60號2樓
TEL:(02)394-5225 FAX:(02)397-3977
新竹分公司：新竹市林森路158巷2號
TEL:(035)218-909 FAX:(035)218-910
台中分公司：台中市西屯區洛陽路146號
TEL:(04)323-6777 FAX:(04)323-0266
台南分公司：台南市東區東平路90號
TEL:(06)274-6090 FAX:(06)274-6091

聖・誕 Blessing you 快・樂



掬一束溫馨的聖誕紅
踏著遐想中的皚皚銀雪
在這普世歡騰的聖誕佳節裡
願平安與喜樂
隨著這顆虔誠的心
眷顧在您四周

軟體世界雜誌

台北有一家公司"瘋"子

權廣電腦超級市場是台北市中唯一人性化的現代電腦賣場，我們提供最親切的服務以及最公道的價格在每一樣產品上，您的光臨是我們最大的榮幸。



先試玩再買的新觀念：

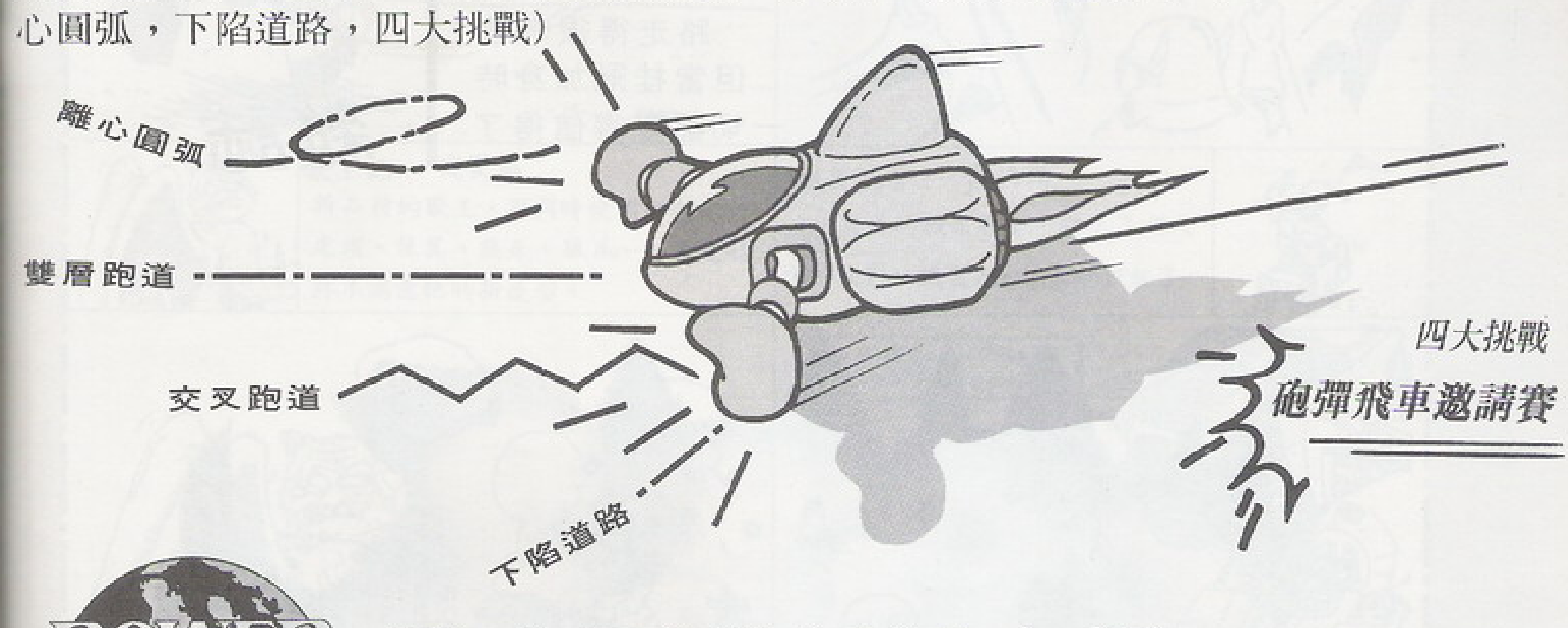
您想不想先玩玩看每一種新的電玩，再下定決心去買它？只靠封面的介紹可能不容易幫你決定…本超市所有的電玩都讓您試玩直到您滿意爲止，不僅電玩，其它軟體也是一樣哦！

特價服務：

電玩控制卡及高級搖桿只售NT$490
IBM用之任天堂搖桿組合只售NT$？
電玩專用音效卡及應用軟體只售NT$？

免費砲彈飛車邀請賽

爲了答謝您的光臨，本超市特別自美國進口一組長達60英呎的超級砲彈飛車跑道，賽車時速高達40公里以上；整組設備將在本超市新開幕的光華門市部展示供您來免費過癮。想瘋狂一下嗎？趕快來試跑一番吧！（計有雙層跑道，交叉跑道，離心圓弧，下陷道路，四大挑戰）



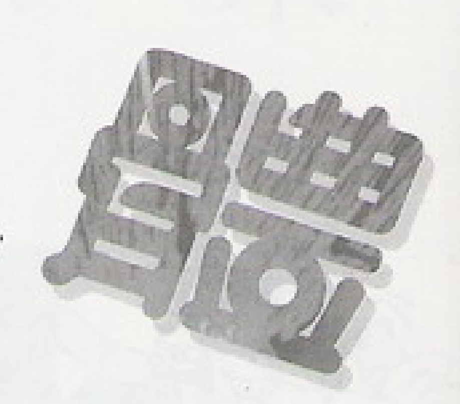
POWER WIDE Computer

權廣電腦超級市場

PowerWide Computer SuperMarket

忠孝門市部：台北市忠孝東路四段278號四樓(大陸大樓右側，迪生名品店旁) 741-7336 FAX:7764254
光華門市部：台北市八德路一段五號 3 樓之一(八德路金山南路口)397-0145 394-5954 FAX:3945972









雜誌

我們有…

最佳的廣告版面
廣大而活躍的消費層
完整而快速的發行網

經過近二年多的努力
如今我們擁有600多家經銷點
25000份發行量及100000名讀者的實力
然而我們並不以此自滿
堅持求新求變
是軟體世界雜誌一貫的執著

我們沒有…

誇大不實的廣告
言過其實的宣傳
巧言許辯的SALESMEN

雖然
從 0 到25000
從套色到彩色
從32頁到104頁
路走得很辛苦
但當桂冠加身時
一切都變得值得了



電玩短路



波斯王子── 義勇篇

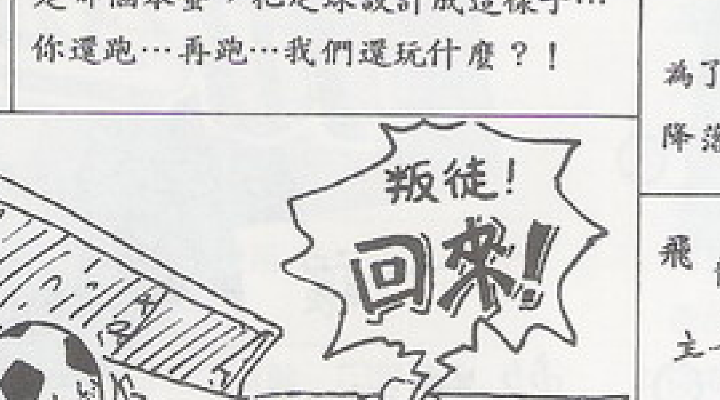
隨著波斯灣情勢日益緊張，
雙方按兵不動，戰情一觸即發，
這時候，終於有人按捺不住…
嗄？！那不是波斯王子



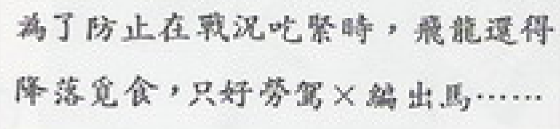


1990 世界盃──"逐"球篇

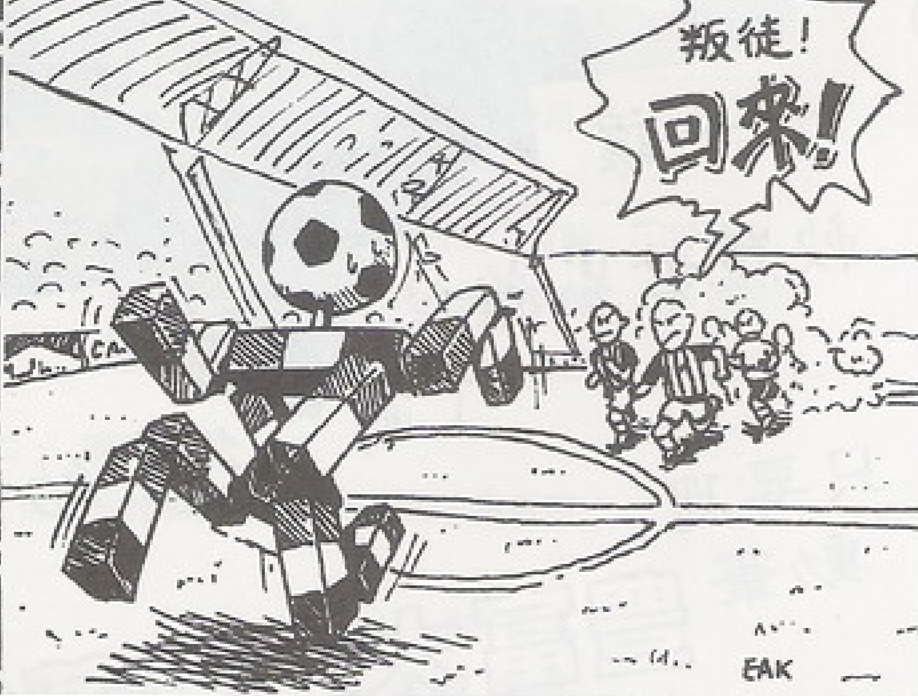
是哪個笨蛋，把足球設計成這樣子…
你還跑…再跑…我們還玩什麼？！







為了防止在戰況吃緊時，飛龍還得降落覓食，只好勞駕×編出馬……

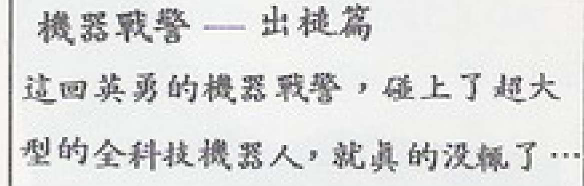






歌王記── 突變篇

新品種的歌王，可同時使用四種絕招
虎頭、龍翼、熊身、狼爪…但歌王始
終不滿意牠的新造型。

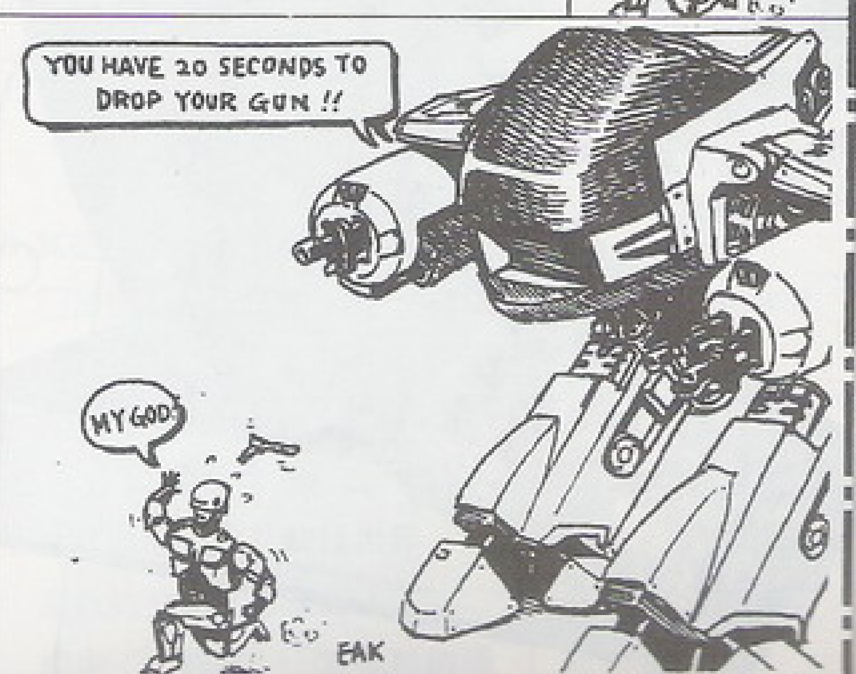


機器戰警── 出槌篇

這回英勇的機器戰警，碰上了超大
型的全科技機器人，就真的沒輒了…







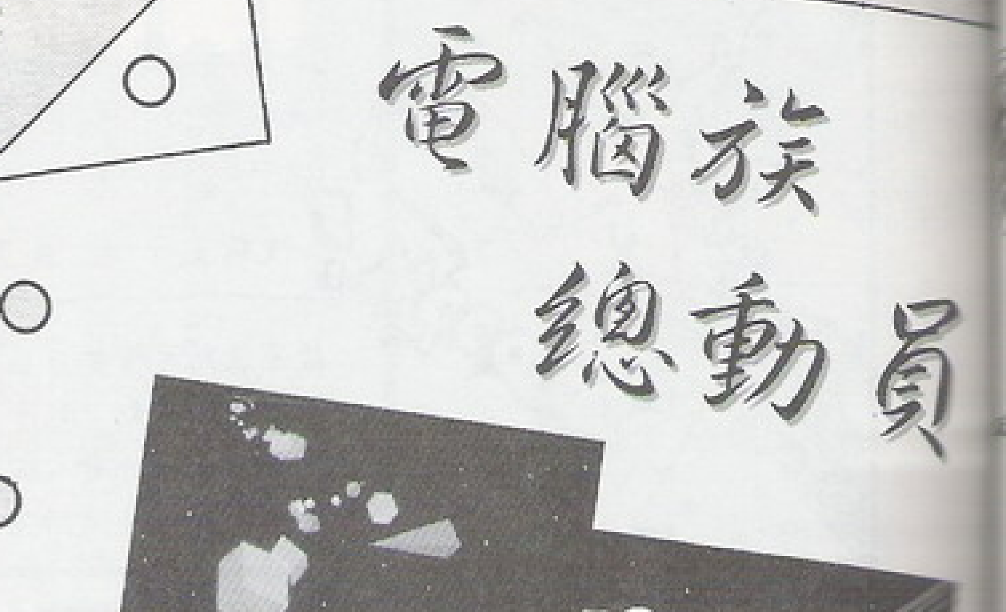
軟體世界年度壓軸好戲

金磁片大獎

先賭爲快

請駕臨全國資訊展軟體世界館
12/1 ～12/10台北世貿中心
12/15～12/20台中世貿中心
12/25～12/31高雄中正體育館

電腦族總動員



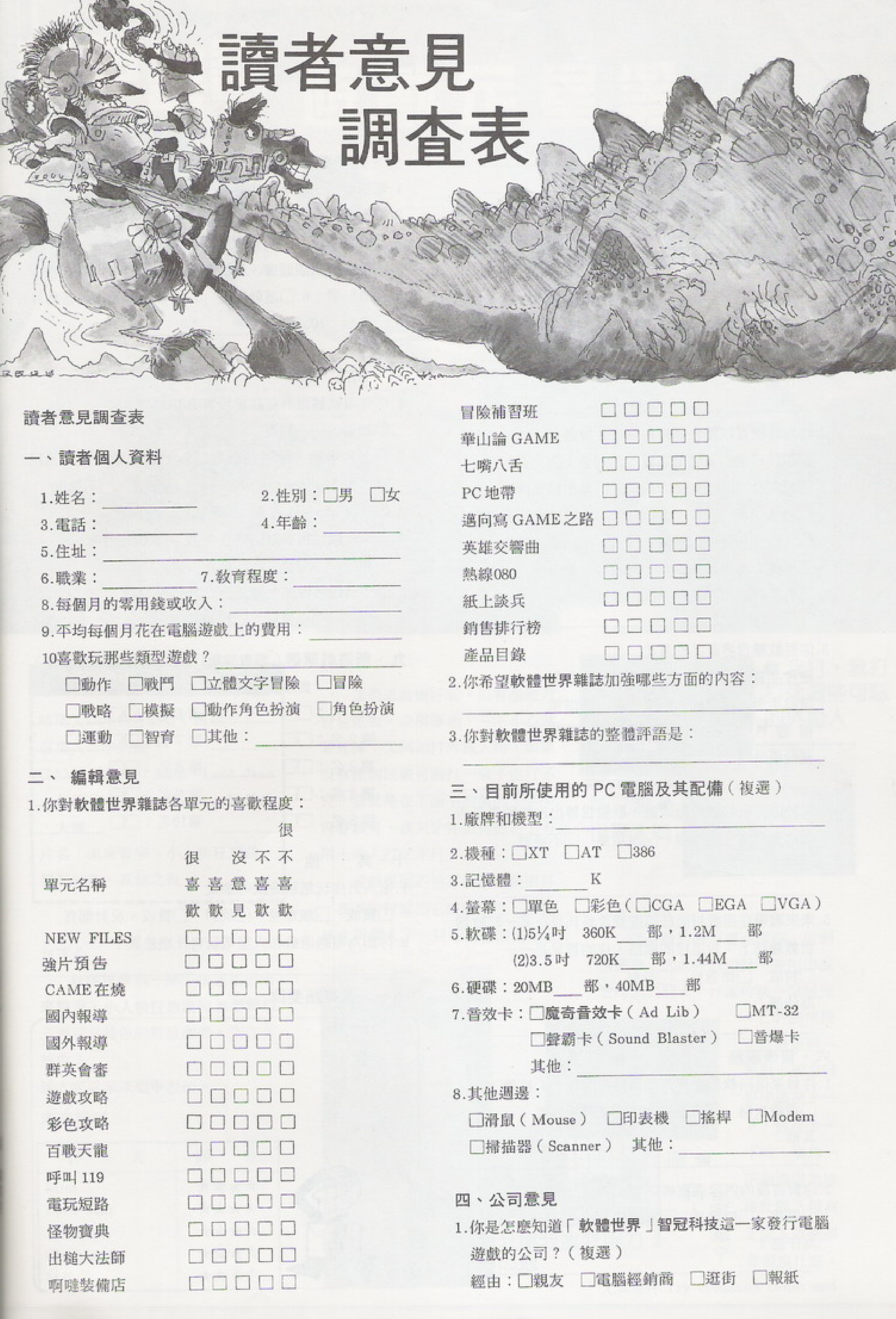
——讓
軟體世界雜誌
了解
您 的需

只要您
動筆 **豐富大獎等著您**

在80年1月5日前(以郵戳爲
詳實塡妥右頁讀者意見調查表
寄回高雄郵政28～34號信箱
軟體世界雜誌 編輯部收

特　獎 10 名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片
　　　　　　　及貴族版遊戲一套（2片裝）
頭　獎 20 名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片
貳　獎 50 名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片
參　獎 100 名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片
安慰獎 3000名：精美小禮物一份

中獎名單及遊戲
票選結果公佈在第23期(二月號



讀者意見調查表

讀者意見調查表

一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿　　2.性別：☐男　☐女

3.電話：＿＿＿＿＿　　4.年齡：＿＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿＿　7.教育程度：＿＿＿＿＿

8.每個月的零用錢或收入：＿＿＿＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿＿

10喜歡玩那些類型遊戲？＿＿＿＿＿＿

☐動作　☐戰鬥　☐立體文字冒險　☐冒險

☐戰略　☐模擬　☐動作角色扮演　☐角色扮演

☐運動　☐智育　☐其他：＿＿＿＿＿

二、 編輯意見

1.你對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡
NEW FILES	☐	☐	☐	☐	☐
強片預告	☐	☐	☐	☐	☐
CAME在燒	☐	☐	☐	☐	☐
國內報導	☐	☐	☐	☐	☐
國外報導	☐	☐	☐	☐	☐
群英會審	☐	☐	☐	☐	☐
遊戲攻略	☐	☐	☐	☐	☐
彩色攻略	☐	☐	☐	☐	☐
百戰天龍	☐	☐	☐	☐	☐
呼叫119	☐	☐	☐	☐	☐
電玩短路	☐	☐	☐	☐	☐
怪物寶典	☐	☐	☐	☐	☐
出槌大法師	☐	☐	☐	☐	☐
啊哇裝備店	☐	☐	☐	☐	☐
冒險補習班	☐	☐	☐	☐	☐
華山論 GAME	☐	☐	☐	☐	☐
七嘴八舌	☐	☐	☐	☐	☐
PC地帶	☐	☐	☐	☐	☐
邁向寫 GAME 之路	☐	☐	☐	☐	☐
英雄交響曲	☐	☐	☐	☐	☐
熱線080	☐	☐	☐	☐	☐
紙上談兵	☐	☐	☐	☐	☐
銷售排行榜	☐	☐	☐	☐	☐
產品目錄	☐	☐	☐	☐	☐

2.你希望軟體世界雜誌加強哪些方面的內容：

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

3.你對軟體世界雜誌的整體評語是：

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

三、目前所使用的 PC 電腦及其配備（複選）

1.廠牌和機型：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

2.機種：☐XT　☐AT　☐386

3.記憶體：＿＿＿＿K

4.螢幕：☐單色　☐彩色（☐CGA　☐EGA　☐VGA）

5.軟碟：⑴5¼吋　360K＿＿部，1.2M＿＿部

⑵3.5吋　720K＿＿部，1.44M＿＿部

6.硬碟：20MB＿＿部，40MB＿＿部

7.音效卡：☐魔奇音效卡（Ad Lib）　☐MT-32

☐聲霸卡（Sound Blaster）　☐音爆卡

其他：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

8.其他週邊：

☐滑鼠（Mouse）　☐印表機　☐搖桿　☐Modem

☐掃描器（Scanner）　其他：＿＿＿＿＿＿

四、公司意見

1.你是怎麼知道「軟體世界」智冠科技這一家發行電腦遊戲的公司？（複選）

經由：☐親友　☐電腦經銷商　☐逛街　☐報紙

□軟體世界雜誌 □其他雜誌：＿＿＿＿＿＿

□其他途徑：＿＿＿＿＿＿

2.你知道「軟體世界」智冠科技是臺灣唯一獲得美國廠商授權代理電腦遊戲的公司嗎？ □知道 □不知道

3.你支持軟體世界取締盜版的行動嗎？

□支持 □無意見 □反對

五、產品(遊戲)意見

1.你買過其他公司的遊戲嗎？ □有 □沒有

為什麼？

＿＿＿＿＿＿

2.你為什麼買軟體世界的遊戲？(複選)

□包裝精美 □手冊詳實 □包裝上圖文介紹
□親友介紹 □雜誌介紹 □可參加抽獎活動
□合法代理 □看了遊戲展示 □經銷商海報介紹
□雜誌會刊登遊戲攻略、提示、技巧或修改篇
□配件(地圖、密碼盤、海報等)齊全
□有售後服務 其他原因：

＿＿＿＿＿＿

3.你對軟體世界產品的看法

磁片品質：□很好 □沒意見 □很差
遊戲手冊：□詳細 □沒意見 □很差
相 容 性：□很好 □沒意見 □很差
其他優缺點：

＿＿＿＿＿＿

4.關於你愛玩的那幾類遊戲，軟體世界出片的數量是否令你滿意？ □滿意 □沒意見 □不滿意

為什麼？

＿＿＿＿＿＿

5.未來戰爭在遊戲封面註明遊戲攻略刊登在某一期軟體世界雜誌上，對這樣的做法，你的意見是——

□贊成 □無意見 □反對

為什麼？

＿＿＿＿＿＿

六、售後服務

1.你曾來信向軟體世界詢問過哪些問題？(複選)

□遊戲攻略 □手冊操作 □產品相容性

其他：

＿＿＿＿＿＿

2.你對答覆的內容滿意嗎？

□滿意 □無意見 □不滿意

為什麼？

＿＿＿＿＿＿

七、你需要那一類產品的資訊(廣告)？(複選)

1.電腦硬體：□電腦主機 □週邊設備

2.電腦軟體：□教學 □算命、卜卦、占星術等
□資料處理 □解毒程式 □繪圖

3.□電腦資訊類圖書、辦公用品 4.□唱片、錄音帶

5.□錄影帶 6.□運動用品 7.□各類休閒旅遊活動

9.□食品 10.其他：＿＿＿＿＿＿

八、BBS

1.你知道軟體世界在高雄設有BBS站嗎？

□知道 □不知道

2.要上BBS站，除了要有電話外，還需要電腦、通訊軟體和Modem，你知道嗎？ □知道 □不知道

3.你玩過Modem嗎？ □玩過 □沒玩過

4.你希望軟體世界雜誌刊登有關BBS的報導嗎？

□希望 □沒意見 □反對

5.你希望軟體世界在臺北設立BBS分站嗎？

□希望 □沒意見 □反對

九、新遊戲票選(限貴族版150號，珍藏版20號以後)

	貴珍	編號		貴珍	編號
第1名：	□□	＿＿	第6名：	□□	＿＿
第2名：	□□	＿＿	第7名：	□□	＿＿
第3名：	□□	＿＿	第8名：	□□	＿＿
第4名：	□□	＿＿	第9名：	□□	＿＿
第5名：	□□	＿＿	第10名：	□□	＿＿

十、其 他

1.家人對你玩電腦遊戲的態度

□贊成 □無意見 □反對 □贊成、反對都有

2.你認為電腦遊戲和大型電玩有什麼差異？

＿＿＿＿＿＿

十一、我有話要說

羣英會審 遊戲定星等

軟體世界高峰會議
時間：79年10月22日（星期一）
召集人：李初陽
GAME林高手：Mini、Lord Jean、馬爾寇溫、Charles A、科長老、大媽
片名：未來戰爭、小人物狂想曲、異形神殿、長槍之役

初陽兄：

軟體世界前一陣子接連推出**未來戰爭**、**小人物狂想曲**和**異形神殿**三個別具特色的冒險遊戲，到底有特色？

請大家從**未來戰爭**說起。

未來戰爭

評分人	評　分
Mini	★★★★
Lord Jean	★★★☆
馬爾寇溫	★★★★
Charles A.	★★★☆
科長老	★★★☆

Mini：

這個遊戲蠻好玩，但有些地方容易死去，像沼澤地，一不小心就會死掉；又例如打外星人時，如果沒有抓到訣竅可能打一輩子也打不完，我就是在下面不知奮鬥了多少青春歲月，後來才知道得把右上方飛出的人打死才行。

遊戲畫面的色系調配效果很好，我本來打算給它四顆半星，但就是太折磨人了，只能給它四顆星。



我擦我擦我用力的擦

喂！⬆有人在家嘛？



⬅我打，我打打死這些可惡的外星人

第三次➡世界大戰……

Lord Jean：

這遊戲的圖形畫面很棒，但劇情簡單，因此特別設計一些叫你浪費時間的關卡，好讓你晚一點玩完。它的劇情設定就是東西一點點，卻非得要你這裡卡一下，那裡卡一下的，讓你一開始誤以為雄偉壯觀，但真正進入遊戲卻發現沒什麼。

尤其要你 Try thousand times and

error，很煩人。

馬爾寇溫：

這個遊戲的畫面非常精緻，音樂也蠻動聽的，但畫面卻嫌小些，而人物是由游標來控制，由於畫面小，物品相對也就小，往往游標在那邊移了半天還找不到所需的東西，而且如果沒有用滑鼠玩那可真會累死人。但這也是為了畫面精緻所做的犧牲，魚與熊掌不可兼得也！這個遊戲 蠻折騰人 的，但我對於它的畫面及音樂卻非常激賞，尤其是在遊戲後半段的一場槍戰，打得直呼過癮，比烏茲衝鋒槍還刺激，這是其他立體冒險遊戲所沒有的。

Charles A：

如剛剛各位所說的，這遊戲有一些設定很折磨人，但我覺得是只要抓對技巧，要過也不是很難。例如在現代的外星人基地中，有些人就是會被壓死，也許為他們不知道有個要訣，就是一進入密室後立刻按減鍵，減慢執行速度。其他如沼澤地、塑膠袋裝水對付機械狗等，都是要走對地方，抓準時機才能安然通過。

Lord Jean：

我補充一點，剛說到某些地方減慢電腦速度，某些地方又得走對路抓對時間，就令我覺得這是個沒有冒險味道的冒險遊戲。只是重覆做一件事，非得要走對那一條路且及時到達，這就不知要試幾次了！像 SIERRA 的冒險遊戲則會給你線索，讓你去想、去思考以得到解答，但這遊戲卻盡是些不合理的設定來折磨你。

初陽兄：

也就是說冒險遊戲應該是：「如果我往這條路走可以通，但如果往別條路走或許也可以通」。而像這樣一成不變，不斷嚐試錯誤，終於找到一條路了，那以後我不經思索只走 這條路，就違背 了冒險的精神了。

Lord Jean：

它應該是動作成份及煩人成份較高的遊戲。

Charles A：

這遊戲在許多設定上真的很不合理，像必須把水桶裝滿水放在門上對付老闆才能 通過；以及 那隻狗，根本無從知道它是機械狗，更無法知道得用塑膠袋裝水來對付牠……真的有點兒違背常理，根本沒有線索可尋，說真的，如果沒有人指點或沒看攻略，玩這遊戲真會浪費時間。每個動作一試再試，真需要頗大的耐心。

Mini：

我想關於門上放水桶的事，應該不是不合理，而是我們可能沒當過壞學生或太缺乏想像力了吧！

科長老：

這個遊戲本來可以給四顆星的，雖然畫面很漂亮，音效也不錯，但人物操作方式和 SIERRA 比較起來的確差太多，而和 LUCAS 比較起來也頗不方便的，所以只給它三顆半星。

因為一個好的遊戲一旦操作不便，就是個敗筆。明明知道這個動作可以，卻為了走到特定位置去而繞來繞去，有時走過頭，又得走回來，令人有浪費時間的感覺，也就是在浪費生命，生命就如此一點一點地消失了。

劇情還不算太離譜，最差的地方是主角的個性塑造失敗，因為從頭到尾，他根本沒有任何個性可言。他不是立志做大事的人，只是因緣巧合，不得不往前走（不走就會死掉），最後就註定成為英雄。

我順便公佈幾點絕招，像機關門的地方，其實不把速度調慢也一樣可以通過，當你 PAUSE 住時，游標一樣可以移動，因此當 LOOK 住 KEYBOARD 時，先 PAUSE 起來，指好數字，解除 PAUSE，按直接指令鍵，再按 ENTER 鍵，就可以安全過關了。

再來就是機械狗或機械狼的事情，我想除非很少接觸到科幻的相關東西，我們應該可以想到有傳送站這樣先進的設備，也應該有其他機械生物的存在。事實上，我們一接觸到這場景時就興起這念頭，結果測試證實無誤！

一直到最後射擊大戰那裡，俗話說「擒賊先擒王」，所以先要打敗 在天空飛的人，才得以逐漸結束這戰役。

完成這遊戲其實不需要別人的攻略，通常玩 RPG 或冒險遊戲，當別人已經告訴你或你已看過攻略再玩的話，會因為你已知道該做什麼動作而不去注意遊戲本身會出現的提示或訊息，而容易導致玩家以為遊戲內容貧乏。



漂亮的風景

充滿中古世紀風味的場景

請君入甕

初陽兄：

看來想當英雄還得命中註定才行。不過芸芸衆生，小小人物，多少有過一些夢想，藉由小人物狂想曲究覺能實現多少？

小人物狂想曲

評分人	評　分
科長老	★★★★
Lord Jean	★★★★
Mini	★★★★
Charles A.	★★★★
大媽	★★★½

科長老：

這個遊戲和以前接觸的立體冒險遊戲並不太一樣，因為是這家公司的第一個立體冒險遊戲，為了要表現它自己的趣味性，不願跟在別人後面走，而意欲突顯其特異性。

這個遊戲對玩者最大的限制是英文能力欠佳的人較難想像一些場景，當然很多地方都還可以猜測，但像在拉斯維加要前往 KING 山莊，得用搭便車的方式；再如得用郵寄的方式將世上最小的人寄到拉斯維加斯…等，都沒有明顯的提示。

而這遊戲在玩的時候，很可能所有的步驟都對，但卻沒有拿到滿分，因為有一些分數是設定在沒有意義的指令上的。當然它是會提供息幫助你完成遊戲，卻不保證能拿滿分。若以美國人來說，對這遊戲的接受性會比較高，因為許多用語比較通俗化，但我們這些外國人可就難多了。

Lord Jean：

我想這遊戲的重點在於幽默性及誇張性，主要為了和別的公司不一樣，但在操作上，可能還得再改進加強一下。

雖然是這公司的第一個文字冒險遊戲，我還是覺得相當成功，很多畫面的效果都相當好。但比較為人詬病的就是它的語言解譯系統像白痴一樣，必須指示得非常清楚才行得通，頗為嚕嗦。有些場景比較匪夷所思，但不能苛責它，因為這就是它的特點，所以我給它四顆星。

科長老：

這裡有個特點要提一下，就是在遊館房裡，若要女傭進來打掃，則必須把床單坐亂。但，太靠右坐下，有時候會站不起來，所以請各位注意一下，盡量靠左邊坐。

Mini：

若是一個玩慣 SIERRA 冒險遊戲的人，玩這遊戲時可能一開始會玩得很生氣，因為我們習慣用 LOOK 來找訊息，但卻找不到什麼，它所提供的訊息太少了，往往必須玩家自己尋找螢幕上的東西，譬如看到蜥蜴，就得把蜥蜴的英文字查出來，所以對我們這些非英語系的人而言，真的是比較吃力了點。再者，是劇情方面真是異想天開，甚至比**未來戰爭**還荒謬很多，想都沒想到可以看別人的夢，看完後還可以把別人的夢帶走，真是頗不合理，但也因這不合理而倍增趣味性。

還有，就是一些場景到底要表現什麼呢？像在沙漠裡接電話，接到後就出現一幅美女圖，我不了解它的用意到底是什麼？只是 Show 美女圖嗎？實在沒有什麼意義，雖然接電話這動作會加分，但除此之外並沒有提供更進一步的訊息啊！

Charles A：

我也給它四顆星。

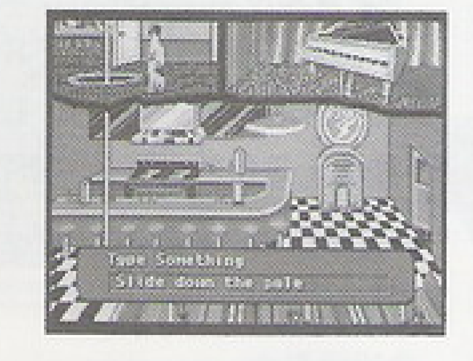
這個遊戲有個很大的優點就是人物的 移動，在 一開始 速度就很快，很流暢，很靈活。

當然如果能先有一些物品提示或攻略提示，然後自己嘗試著去玩，一定會得到很大的樂趣的。

大媽：

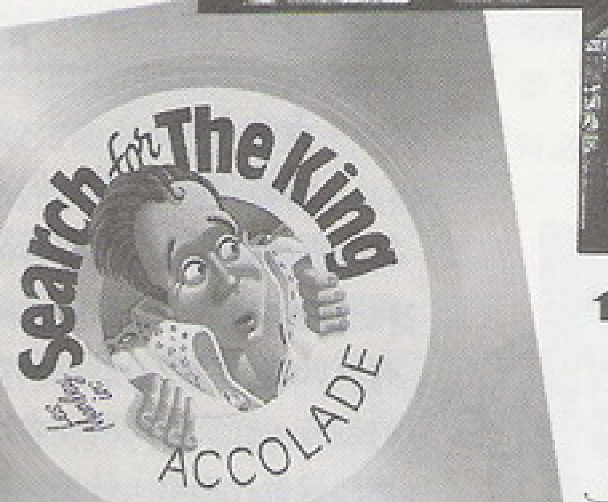
我給它三顆半星。

這個遊戲有個令人困擾的情形，就是在單色螢幕下，看到的東西並不清楚。因為必須鍵入正確的英文單字才能看到或使用該物品。但在看不清是什麼東西的情況下要找出正確的英文字，就顯得頗為困難






我是一個可愛的小人物，每天無憂又無慮…… ➡



⬆ 我是無敵賣肉男，我最喜歡賣弄肌肉

了，因此建議各位玩快換上彩色螢幕吧！

初陽兄：

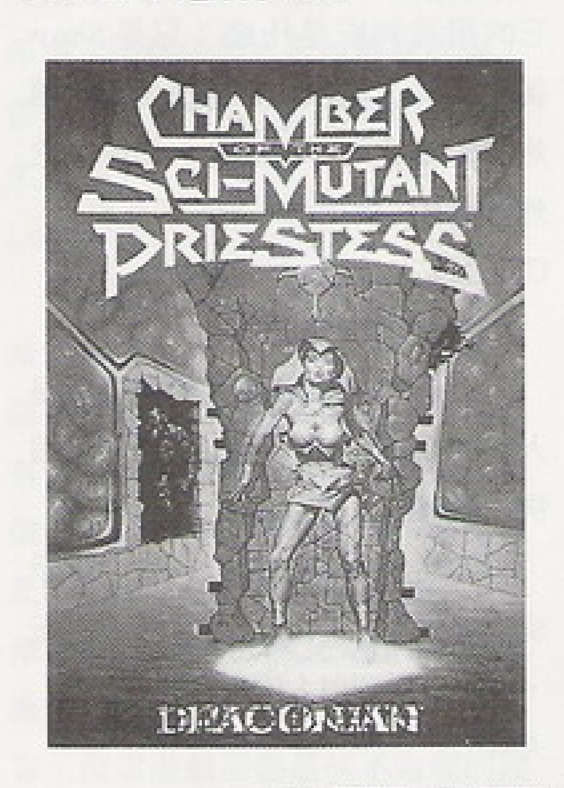
小人物狂想曲劇情背景現實平易，未來戰爭則雄偉僪人，異形神殿的神殿名字就叫「異形」，不知玩來是何味道？

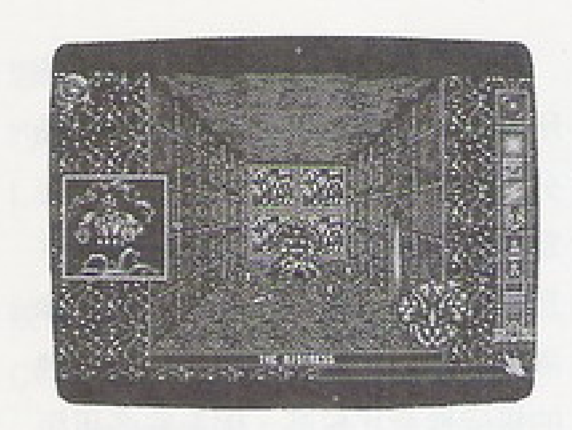
異形神殿

評分人	評　分
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★☆

Lord Jean：

我只能用四字形容這遊戲——「詭異奇葩」，一開始，如果照著它給你的提示去走的話，保證死掉，為什麽呢？因為這遊戲中的五個任務是個 陷阱，你必須 在這五個任務中找到一個漏洞，由這個漏洞你回頭一看才發覺這個任務是假的，這對冒險遊戲而言是個新嚐試，說真的，我玩冒險遊戲這麼久，還沒被騙得 這麼慘的。





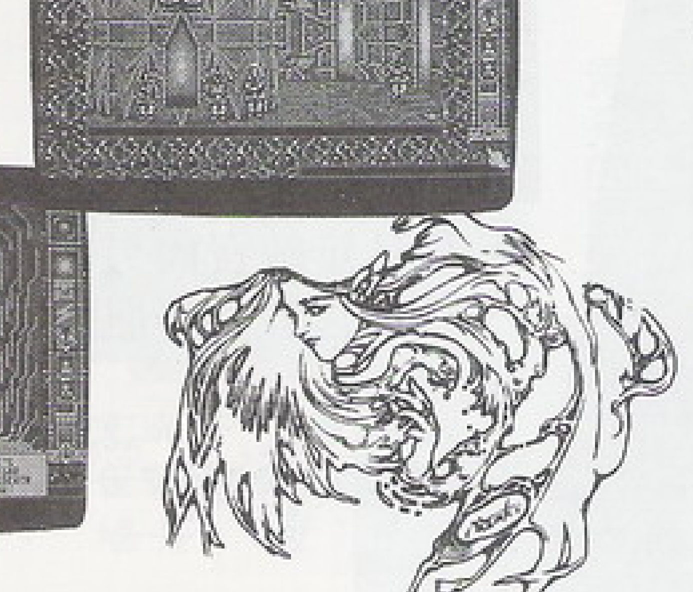
☗蜘蛛天人：我最喜歡蒼蠅，那是最美味的珍品……

我第一次完成五個任務時，好高興，但……咦！怎麼主角死了！百思不解，只好擺著，過了幾天，突然想到有個地方沒去過，又拿出來玩，去那個地方才發覺完全不是那麼一回事。就是劇情比較曲折離奇，不像其他的冒險遊戲有一定的劇情順序。

還有，操作方式也很奇葩，要看物品得把游標移上去，按一下就出現個腦，腦上有各種不同的白點，顯示你現在有什麼 idea。這真是個奇葩的設計，我也是看了說明書才了解的。

如果你能熟悉這遊戲的操作介面，會覺得這是個非常方便的設計，無需背指令，只要把游標移到畫面上特殊的符號，指令就列在那裡讓你選，是個頗為方便、新穎的設計。

科長老：



由於它支援了魔奇音效卡，所以我給它三顆半星。

我很高興終於有個遊戲把超能力發揚光大了，由這遊戲的進行過程中，你可以很明顯地看到超能力效果，不像其他遊戲中，使用超能力只是個選項。這遊戲把超能力表現得非常突出，可能這遊戲本來就是強調圖形的處理，因此在超能力的作用上比較明顯。

另外有一點我蠻喜歡的，就是這遊戲的機關很多，謎中有謎，圈中有圈，我喜歡動腦筋，尤其是其中奥妙的東西很多，有待各位慢慢去摸。



☗集思廣益，方有良策，造福諸發燒友

初陽兄：

AD & D玩家久聞長槍之役，却始終不清楚這一仗是怎麼打的，今朝它以戰略遊戲面貌出現，是否能教大家一償宿願？

長槍之役

評分人	評　分
Lord Jean	★★★
科長老	★★★

Lord Jean：

這是個戰略遊戲，但太注重劇情，怎麼玩都無法改變它故事，都得順著它的劇情安排，玩起來較沒有成就感。有些東西就只會在固定的地方，固定的時間才會出現，什麼時候做什麼事，什麼時候什麼東西會爬出來，都有一定順序。

整個感覺就像以第三者的身份

來看這場戰役，是在欣賞劇情，而不是在玩戰略遊戲。

科長老：

這個遊戲我給它三顆星的評價。

事實上，如果很用心去玩的話，堅持到底會發現遊戲也蠻好玩的，因為這是個相當忠於「史實」的戰略遊戲。

初期時，雙方的勢力分配幾乎有固定的模式，不過好在一點，就是你可以扮演反方，因此，如果你有意願扮演強者的話，建議你選反方。

根據AD & D這套戰史，有一些較強力的援軍會在遊戲末期才出現，所以說初期還是得靠你本身的戰棋設定能力來進行遊戲，到末期才能藉由尋找到強力寶物或是強而有力的友軍的協助來扭轉戰局。

當中有少數國家已分屬兩陣營，但還有許多國家是屬於中立國。由於人多勢力大，可調動的軍隊也多，因此應儘量去征服或拉攏其他國家。還有很有趣的一點是反方國家的外交手段還多了「逼戰」這項指令，就是以武力威脅手段強迫他與你結交，如果他拒絕，則可以發動戰爭攻擊他。在此情況下，他就會馬上決定是否成為你的盟國，但也可能翻臉的。

這遊戲需要強而有力的寶物來增強你自己的能力，有一件很有名的寶物，是在飛龍騎士、克萊恩英豪都一再提到的龍槍（Dragon Lance），這是AD & D系列非常強調的一件神奇寶物。這就比較複雜了一點，需要先找出其他三件寶物來鑄造，雖然辛苦，但威力很大，很有代價的。

A.索蘭尼克的騎士甲是珍貴難得的強力寶物

1.外交高手可省去不少征戰

Lord Jean：

如果你是從長槍英雄一系列玩下來的，會覺得這遊戲很有親切感，也會得到很多樂趣，當然，在美國看過這套龍槍系列小說的人為數不少，對人物、地名都有必然的熟悉度。如果以看小說的心態來玩，就能得到完整的情節，而且一系列下來，如果漏了長槍之役，還真有遺珠之憾！

3.部隊搭船可較快到達遠處



2.惡龍攻城，守軍岌岌可危

初陽兄：

這次討論到此告一段落，謝謝大家撥空參加。

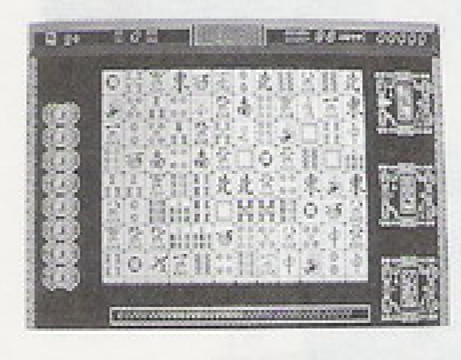






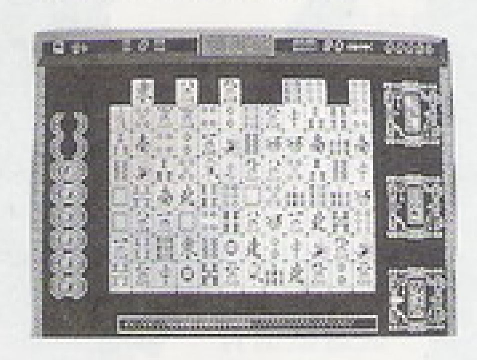
/ TSAKAKO

記得一年前的暑假，高中聯考完後，心中海濶天空，好不自在，於是放鬆心情，與三、五好友，大逛各大型電動玩具場。也許你不知道，本人素有外號「電動三俠」之一，武功出神入化，所向無敵，曾經屢次大破各大型電玩，過關斬將，好不得意。喔！至今除了**俄羅斯方塊**以外，好像沒啥玩不完的。噫！我穿梭於各型電玩之間，想看看有啥不一樣的，突然看到一個怪名**四川省**，再仔細觀察了一下，嗯！



好像是麻將，心中暗道：「麻將！好，這個俺內行」，這就披上戰甲，頭戴鋼盔，手握長矛，跨上戰馬，道：「管他的個**四川省**，就算河北省、臺灣省、蒙古省、西藏省……，非把它收拾掉不可，噫！蒙古、西藏是設省嗎？好，不想了，上吧！」

幾次衝鋒後，心想：「這大型吃角子老虎果然不凡」，又拆了數十招，本人體力漸感不支，力不從心，終於敗北。從此「電動三俠」易名為「電動派對」。

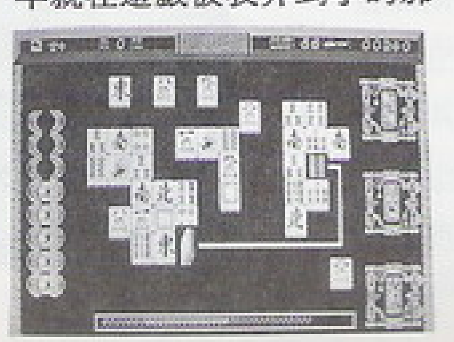


俺十分不服，回去抱起了任天堂，死命去借來一塊**四川省**，連戰它三天三夜，當然又被任天堂給欺負了。

終於在西月1990年××月×日，在**軟體世界**的廣告上發現三個字**四川省**，哈！哈！哈！道：「這個多月仇人，竟敢在 PC 的地盤上出現，今日也該把帳算清了」，俺立刻飛身衝到**軟體世界**經銷商處，以懷有敵意的眼光，從銷貨人員手中接下這套軟體，隨後又衝回家中，開了電腦電源，又是一場硬仗！這本來不是我願意的，那知電腦使詐，一到八、九關，那珠子竟飛得比大型電玩及任天堂快了Ｎ倍（ＸＴ的沒話說），真是把我氣炸了，於是亮出那封塵已久的鎮 GAME 之寶 PC-TOOLS 惱羞成怒之後，一陣亂改，終於以本人體力、毅力及魅力，有些眉目，如下：

磁區	位　址	原　　值	修　改　值	意　　義
12	008	83	70	珠子不減
24	173～477	83 06 EC 9F 1A	90 90 90 90 90	使用第三的卜卦功能，八卦不減
45	452～456	83 06 EC 9F 1A	90 90 90 90 90	使用第二的卜卦功能，八卦不減
57	255～259	83 06 EC 9F 1A	90 90 90 90 90	使用第一的卜卦功能，八卦不減

另外在17期上有一篇提到續關的方法，在此隨便提一提另二種方法，更方便簡單。第一、在遊戲結束後，待輸入姓名之時，不要輸入，按下 Ctrl + C，這時會出現一道訊息，叫你隨便按個鍵，回到系統中，其產生結果跟上期一樣，都是回到上次過關畫面。其實本方法早就在遊戲被我弄到手的那



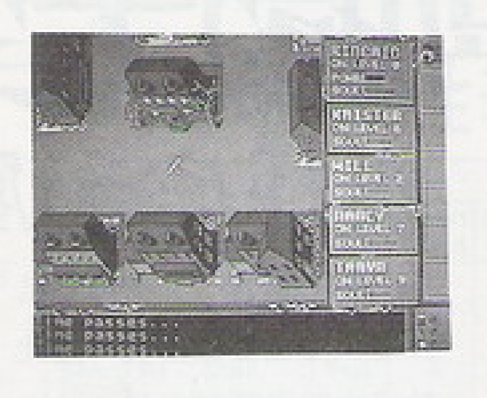
晚，就研究出來（因為太需要了），本來我想留著自己用，不過看了17期的續關方法，覺得有些心疼，因為你忍心對你的寶貝磁碟機開這種空轉的玩笑？還有一點覺得納悶，要是用硬碟的玩家，這就得把電腦去殼，把硬碟拆了嗎？

CTRL + C 雖然方便，不過還是有限制，你必須擠進排行榜之內，因此你必須留個00分的記錄，讓自己有用到這招的餘地，唉！要是都已經有分數了呢？第一個方法，用 PC-TOOLS 改改 TOP10 這個檔，留下幾個00分的空間，第二個方法，也就是我說的第二種方法，一不做，二不休，乾脆把 TOP10 這個檔給殺了吧！雖然有點那個……。因為程式在遊戲結束後，就找 TOP10 這個檔，要是找不到，又是一道訊息，再按個鍵，又是上關的畫面，如此一來，包你不死。





猛鬼逛街 修改法



(一)進入 PC-TOOLS，找到要修改的檔名（註）。

(二)用 EDIT 指令，再按 [F2] 鍵輸入 1。

(三)在位址218～219為電池數量，220～221為子彈數量，222～223為金錢數量，最小為00 00最大為E7 03即999，注意：如果改為E7 03時再拿到電池，子彈或錢，數量會變少，所以不要改太大。

註：修改的檔名進度一是FREDDYA.SAV，進度二是FREDDYB.SAV，進度三是FREDDYC.SAV。

／張鶴繼

雪國狄斯奈 大展空中特技

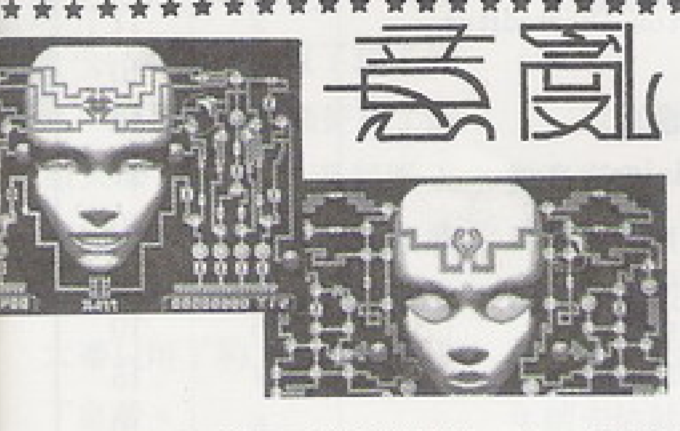
雪國狄斯奈是個不錯的遊戲，跟百戰百勝一樣，有著五個不同的遊戲，充分顯示出戲法人人會變，巧妙各有不同的特色。如何不在空中特技高架雪道（Acro Aerials）中被列名為（over all）20、30呢？又如何能在排行榜上以150.0之高分名列第一呢？筆者為此曾整夜輾轉難眠。不過，在一個偶然的機會裡，我終於抓到了裁判的把柄，以3個150.0分擠滿了排行榜。

不賣關子了！其實只要後翻3圈即可，喂！喂！別急著開機，這三圈名堂可大了！第一次試跳（Jump 1）努力加速（也別太高高到太空，那會減分的），跳起後先來個摺後翻（[7]），後接一個摩比式跳躍（[9]or[3]）再接一個摺後翻（[7]），放（一邊轉要一邊唸一圈…二圈…三圈…放，約三秒）。只要成功，多半是50.0分，而二次試跳（Jump 2）時，把摺後翻改摩比式，摩比式改摺後翻。第三次試跳時以二個摩比式接一個摺後翻，OK！可以開機啦！



／猪蠢

意亂情迷



玩過軟體世界貴族版編號216的意亂情迷後，筆者發現了下列有趣的情形：

1：在過了第4關後，就有「3976」這4個數字出現，它就是接關密碼。

2：當你從能源間汲取高壓電後，有時電腦病毒只出來一個，這時你只要躲過病毒的追殺，你就可以為所欲為了。

3：在第4關時，左半部的電路有一條會不通，無論你怎麼修改線路，不通就是不通；這時你只要去破壞右半部的線路，阻撓他的進度，到最後看誰的電流脈衝次數多，誰就過關，好險險呢！

4：不知是我的電腦出毛病，還是磁片有問題；手冊上註明：單色鍵入play，但我的不通；後來我換了一個方法：鍵入mono，後再鍵入cryo，嘿！它竟然啟動了，若有那位仁兄無法啟動的話，按照小弟的方式吧！

5：謹記手冊14頁，它對你有幫助。

一招半式　／刺蝟





凱撒大帝

指揮官和屬地資料

/陳信吉

一、指揮官作戰能力

影響指揮官作戰能力之因素為：音量、魅力與影響範圍，尤其指揮官之音量愈大，則其影響範圍也隨之加大，這對於指揮大型軍團作戰愈顯得其重要性（影響範圍大，易於掌握戰鬥小隊之動向），同時於本遊戲中成立一個新軍團，其指揮官派任是以隨機變數出現，因此於成立新軍團前先將遊戲進度儲存，遇到不滿意之指揮官再重新將遊戲進度載入，如此重覆幾次必可得到滿意之指揮官。下表為筆者發現之指揮官姓名及其特質，供各位選擇參考。



●指揮官屬性表●

編號	姓　名	魅力	音量
1	Scipio Africanus	10	18
2	Fabius the Delayer	2	13
3	Nasidius	4	10
4	Prompey the Great	8	14
5	Marcus the Meek	1	8
6	Marcus Pedius	5	12
7	Lucullus	3	12
8	Publius Rufus	1	8
9	Fabius Hirrus	6	10
10	Albertus Discreditus	2	11
11	Sulla	5	10
12	Sabinus	3	13
13	Flaminius	2	11
14	Mark Antony	8	10
15	Marius	5	16
16	Agrippa	6	10
17	Cornelius Scipio	7	15
18	Rebilus	5	10
19	Trebonius	4	9
20	Lucius Cotta	3	12
21	Crassus	4	9
22	Decimus Curio	5	10
23	Labienus	5	11
24	Lentulus	4	8

二、屬地特性

本遊戲中屬地之財富、人力、勇氣與當地軍力之優劣對於稅收與軍團影響很大，現將筆者所搜集之屬地資料製成下表以供各位參考。

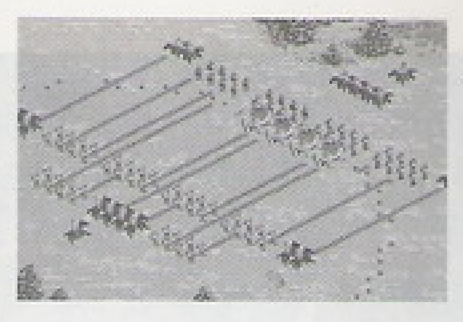
三、補充說明

聯盟國之等級區分，說明書之敍述有誤，正確之分法應為：占領（OCCUPIED）→聯盟國（ALLY）→殖民地（COLONY）→羅馬公民（CITIZENS），占領的滿意程度為最低，而羅馬公民的滿意程度為最高。

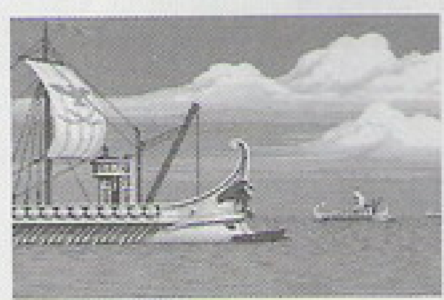


●屬地特性表●

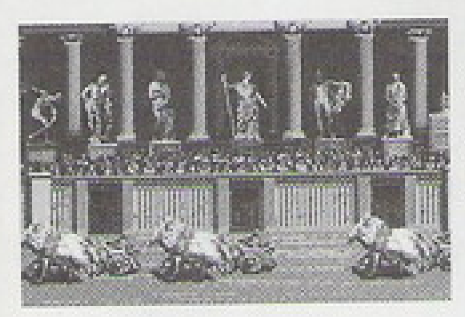
項次	屬地名稱	領導者姓名	財富	勇氣	屬地軍力				繁殖力（人／年）	人力最大供應値（人）
					Infantry Cohort	Cavalry Cohort	Elephant Cohort	總人數		
1	AEGYPTUS	Cleopatra	Legendery	Good	10	0	6	5,120	200	8,000
2	ALPES	Vindelic	Unremark-able	Good	6	0	0	3,000	75	3,000
3	ARABIA	Mamud the Terrible	Small	Weak	6	6	0	3,900	50	1,200
4	ARMENIA	Bertonus	Unremark-able	Good	10	0	0	5,000	112	4,500
5	ASIA	Attalus	Small	Weak	6	4	2	3,640	125	5,000
6	BRITANNIA	Caswallon	Small	Fierce	12	0	0	6,000	150	6,000
7	CARTHAGO	Hannibal	Immense	Fierce	8	4	4	4,680	130	5,200
8	CILICIA	Absolna	Small	Good	6	4	0	3,600	95	3,800
9	CYRENAICA	Bocchus	Small	Weak	4	6	2	2,940	100	980
10	DACIA	Decebalus	Small	Fierce	8	0	0	4,000	120	4,880
11	DALMATIA	Bato	Small	Weak	8	4	0	4,600	130	5,200
12	GAUL	Vercingetorix	Small	Fierce	14	0	0	7,000	200	8,000
13	GERMANIA	Arminius	Small	Fierce	16	0	0	8,000	200	8,000
14	HISPANIA	Hasdrubal	Small	Good	10	2	4	5,380	157	6,300
15	ITALIA	—	—	Fierce	—	—	—	—	175	7,000
16	MACEDONIA	Philip of Macedonia	Immense	Fierce	6	4	—	3,600	120	4,800
17	MAURETANIA	King Juba	Unremark-able	Panicky	6	2	4	3,380	125	5,000
18	MESOPOTAMIA	Horaxus	Small	Weak	6	6	2	3,940	100	4,000
19	NARBONENSIS	Galba	Small	Good	12	0	0	6,000	150	6,000
20	PARTHIA	Darius the Great	Immense	Fierce	0	16	0	2,400	50	2,000
21	PONTUS	Mithridates	Unremark-able	Weak	8	2	6	4,420	125	5,000
22	SARDINIA	Darminus	Small	Good	4	2	0	2,300	57	2,300
23	SARMATIA	malodor the Impaler	Small	Fierce	6	6	0	3,900	50	1,200
24	SCYTHIA	Chrysogone	Small	Fierce	0	12	0	1,800	50	1,500
25	SICILIA	Hamilcar	Small	Good	6	4	0	3,600	90	3,600
26	SYRIA	Antiochus	Unremark-able	Good	6	2	2	3,340	87	3,500
27	THRACIA	Decebalus	Small	Fierce	8	0	0	4,000	122	4,800



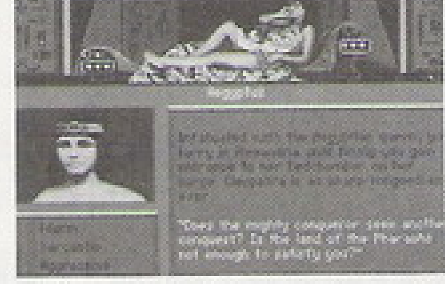
⬅一將成功萬骨枯



百浪滔滔我不怕……➡



⬅遠古名車大賽



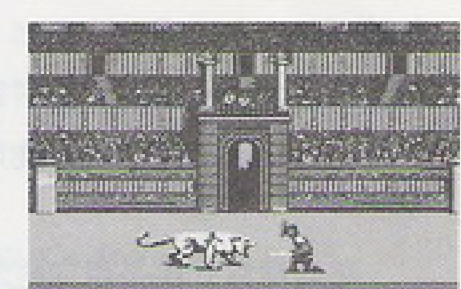
令你口水不斷流下的埃及豔后➡

凱撒大帝

技巧提示

／春泥





前幾天我父親剛買了VGA，我立刻去買了想了好久的魔界歷險，順便買了凱撒大帝。只用了兩個晚上（18：00～5：00）就完成了魔界歷險完全攻略，凱撒大帝只用了約二小時就當上了皇帝。

在這裡提示我的技巧，首先參加四輪馬車比賽，押錢時一定要孤注一擲。先選輕型車子，押15塔倫，一開始別急著加速，把車開到最右方，再加速到按加速還會跳回來那種情形，休息一下，三圈過後勝利者一定是你。

以後選重型車，因為倍數高得多，不過多年以後因為每次都贏，所以倍率回到1比1時就改選輕型車子，可以省下15塔倫。每年要過年前先估計一下收稅加上手頭上的資金可以在下一年四頭馬車大賽時押上100塔倫，這樣子賺錢才夠快。

至於戰鬥時，如果有騎兵就選加強左翼的右翼突進，只要人數相差在一千人以內包贏的，別選加強右翼的左翼突進，你的指揮官可是會衝出去讓敵人「磨刀」的。

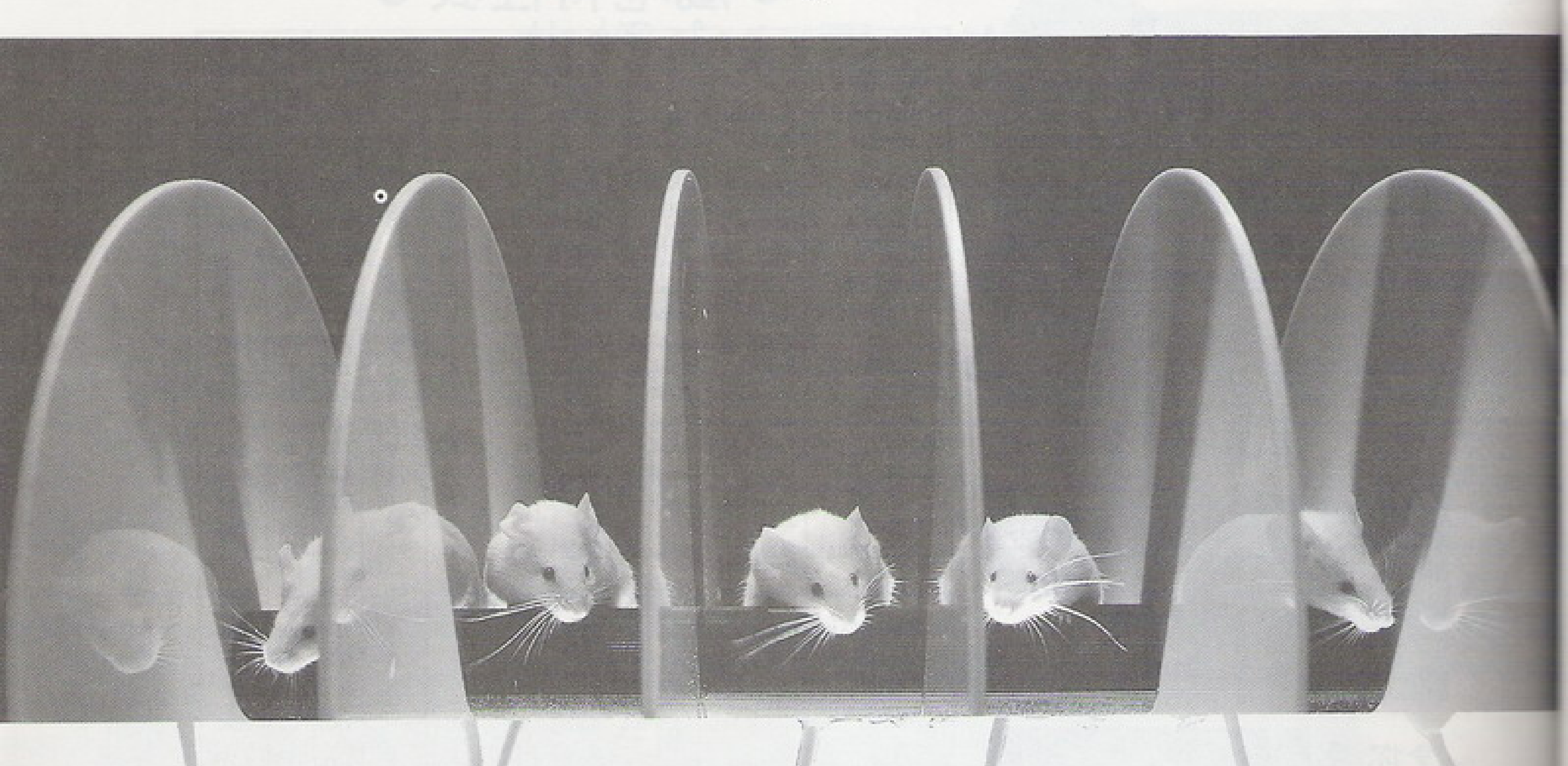
現在說到地方上面，在年淨賺100塔倫的四輪馬車大賽之下，不要去掠奪別人了；稅級更要定在合理稅率，若是有屬地的民意是反叛（Rebellious）或是憤怒（Angry），就把稅率調到不收稅，千千萬萬別舉辦什麼比賽，一次要花很多錢的，而且效果不彰。

每攻下一塊地後，要立即加強軍團兵力，人多勢衆的道理應該每個人都懂。別急著買船，非洲北部可以由亞洲借道過去，只有兩海島要坐船去征服，而如果要買船就要買五、六十艘才放得下一個軍團，因此非得有雄厚財力不可。

別參加競技，太花錢了，民意也不見得提高多少。最後有件事最重要，就是在邁入一個新年度之前先存下進度，免得發生某些隨機突發事件，如少掉一半塔倫等等，可以再重來一次，以便能較快完成帝國大業的。⚜



迷・宮　遊・戲



上期講解了遊戲工具程式的製作，這期要來談遊戲程式，也就是用來「玩」的程式。

因為此遊戲進行時所用的迷宮是由上一期的工具程式製造出來的，所以遊戲一開始便詢問玩者迷宮的檔案名稱，然後自磁碟讀取資料，放入我們為它準備的「資料結構」中。（所謂「資料結構」是指我們存放資料的方式，當然要選擇存取速度最快、手續最簡便的方式）。

在這個程式中是用二維陣列來存放資料，即把迷宮內每一格存入相對的二維陣列內，如行位置為40，列位置為15，在二維陣列的存放位置便是（40，15）。

當然也可以使用字串，把一列資料放入一字串內，但如此一來，存取費時、步驟複雜，故不常使用。但資料龐大並且不在乎處理效率時，採用這個方法可以節省記憶空間。

將迷宮資料自磁碟讀進來後，要使用和上一期工具程式相反的方法存放在陣列內，並給予顏色，如「蛋」（即上期一所說的「點」）是黃色，「磚」（即上一期所說的「方塊」）是綠色…等等。

然後將迷宮圖形顯示在螢幕上，並計算蛋（格子的ASCII值是250時便是蛋）的數目，每發現一個，變數EG就加1。以後只要檢查變數EG，便知道玩者是否把蛋吃光了。

也同時計算鬼（格子的ASCII值是2時便是鬼）的數目，並將位置存入陣列，以便遊戲開始時，鬼能從指定位置開始。

同理，格子的ASCII值是234時便是主角。將其座標行、列值分別存入變數X，Y。

字串變數T$用以記錄「舊時間」，當T$和TIME$（時間函數）不同時，變數SE即加1，這樣便可以計算玩者把蛋吃光所花的時間。時間愈長，當然技術愈差。

本程式以數值代表移動方向，姑且稱之為「移動值」，其中0代表向上移動，1代表向右移動，2代表向下移動，3代表向左移動，其他值則不移動。這樣做是為了方便程式寫作，簡化步驟。陣列SI%所存的便是它。

程式中變數S為主角的移動值，各值意義同上。同理，陣列G%（X，2）為各個鬼的移動值，但其中X為鬼的編號，不是主角的座標值。

像這類型的遊戲，當玩者按鍵時，程式要立刻判斷，並移動主角，即給予主角移動值。但要判斷玩者按下什麼鍵，就牽涉到我們提供給玩者的操作方式。

此次我們提供兩種操作方式：⑴Num Lock亮時，輸入為數字，每按一次，主角移一格。⑵Num Lock不亮時，輸入為方向鍵，只要按一次，主角便會一直往一個方向移動，直到碰到障礙，然後停在那裡。

做法很簡單：按數字時會將K$定為“G”作為識別，當程式做完改變主角座標後，會檢查K$是否為

作者：李超群



迷•宮　遊•戲

“G”，若是，則將主角的移動值設為4，因為4沒有移動值，所以下次主角將不移動，所以便造成主角每按一次才動一格的情形；若按方向鍵則K＄不為“G”，移動值將不變，除非碰到障礙。

要判定是否遇到障礙，可檢查是否超出界限（座標的有效值：行是1～80，列是1～20）以及檢查是否碰到磚塊（若即將移到的格子，其ASCII值為176、177或178時）。符合上述條件便不移動到那格子內，移動值也設為4。

若即將移到的格子，其ASCII值為250則表示吃到蛋了，要把變數EG減1。若EG為0則表示蛋吃光了，要跳到結束遊戲的程式部份。

鬼的移動目的是要到達主角所在的位置，所以必須判斷主角位置，再作移動。移動的過程中若碰到障礙或叉路就要改變方向。

碰到礙障時，先考慮原本的方向是垂直或水平，若移動值是0或2則表示垂直，否則為水平。若原本方向為垂直，則下一動作改為水平移動。若鬼的位置在主角左邊，則表示鬼應向右邊追，否則向左追；若鬼的水平位置與主角水平位置相同，則由亂數決定方向，亦即由電腦決定移動值給1或3。

若原本方向為水平，則下一動作應為垂直方向，程式寫法同水平方向。

碰到叉路時，一樣先考慮原先的方向，若原先為水平方向則考慮垂直的叉路。其中變數HI是鬼和主角的差值，是主角的行或列減鬼的行或列，然後HI＝HI／ABS（HI），目的是在求得鬼的鄰近叉路進入口。若HI＝1，表示主角在鬼的右邊或下方，要檢查鬼位置下方或右邊是否有空格，也就是叉路，若有則進入叉路；同理，一直循環，直到走到主角的位置。

為防止鬼陷入死路或找不到路，程式要檢查鬼的位置是否一直在改變，若在一位置停留不動，便表示陷入死路，所以要設一陣列來記錄其位置停留次數，若在一位置停留三次以上，則必須試著讓鬼離開那位置，給予新的移動值，讓它有機會找到新的路。

若鬼的位置與主角相同，表示主角被鬼追上了，要把主角移到新的位置。

本程式中鬼的移動算是很笨的，若想讓鬼聰明些，就要考慮很多，程式也就要加長得多。讀者有興趣可試試讓鬼聰明些，或加入「大力果」等其他IDEA，GAME本來就是NEW IDEA的累積，不是嗎？

```
'..............................................................
'        迷宮遊戲                作者：李超群                 '
'                                                             '
'..............................................................

'............ 遊戲程式 ..............
DEFINT A-Z
DIM D%(80, 20), C%(80, 20), G%(4, 2), G2%(4, 2)
DIM SI%(3, 1)
SI%(0, 0) = 0: SI%(0, 1) = -1
SI%(1, 0) = 1: SI%(1, 1) = 0
SI%(2, 0) = 0: SI%(2, 1) = 1
SI%(3, 0) = -1: SI%(3, 1) = 0
CLS

'........... 輸入TOOL所存之檔案名稱 ...........
INPUT "What name did you save (.MAP) ?"; N$
N$ = N$ + ".MAP"
OPEN N$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 80
FIELD #1, 80 AS K$
FOR J = 1 TO 20
   GET #1, J
   FOR I = 1 TO 80
      X$ = MID$(K$, I, 1): U = ASC(X$)
      D%(I, J) = U
      IF U = 250 THEN C%(I, J) = 14
      IF U > 175 AND U < 179 THEN C%(I, J) = 2
      IF U = 234 THEN C%(I, J) = 11
      IF U = 2 THEN C%(I, J) = 4
   NEXT I
NEXT J
CLOSE #1
CLS

'............ 顯示路徑於畫面 ..............
NG = 0: EG = 0: SO = 37
FOR I = 1 TO 80
   FOR J = 1 TO 20
      COLOR C%(I, J)
      LOCATE J, I: PRINT CHR$(D%(I, J))
      IF D%(I, J) = 2 THEN
         G%(NG, 0) = I: G%(NG, 1) = J: G%(NG, 2) = 1
         NG = NG + 1
      END IF
      IF D%(I, J) = 234 THEN X = I: Y = J
      IF D%(I, J) = 250 THEN EG = EG + 1
   NEXT J
NEXT I
NG = NG - 1
S = 0: X1 = X: Y1 = Y: SE = 0: T$ = TIME$

'............... 程式遊戲開始 ................
10 LOCATE 21, 40: PRINT TIME$
LOCATE Y1, X1: PRINT " "
COLOR 11
LOCATE Y, X: PRINT CHR$(234)
X1 = X: Y1 = Y
K$ = INKEY$: K$ = RIGHT$(K$, 1)
SELECT CASE K$
   CASE "H": S = 0
   CASE "M": S = 1
   CASE "P": S = 2
   CASE "K": S = 3
   CASE "E", "e": END
   CASE "8": S = 0: K$ = "G"
   CASE "6": S = 1: K$ = "G"
   CASE "2": S = 2: K$ = "G"
   CASE "4": S = 3: K$ = "G"
END SELECT
```

鬼•的 程•式

```
'............計算時間.............
IF T$ <> TIME$ THEN
   SE = SE + 1: T$ = TIME$: LOCATE 21, 30: PRINT SE
   SOUND 6000, .5
END IF

'..........若移動值<4則移動.........
IF S < 4 THEN X = X + SI%(S, 0): Y = Y + SI%(S, 1)

'.........若 K$="G" 則表示移動一格.......
IF K$ = "G" THEN S = 4

'.........是否碰壁或超出界限...........
IF X > 80 OR X < 1 OR Y < 1 OR Y > 20 THEN 50
IF D%(X, Y) > 175 AND D%(X, Y) < 179 THEN 50

'......... 吃到蛋 ? ...........
IF D%(X, Y) = 250 THEN 55
15 '.......
GOSUB 100
SO = SO + 1: IF SO > 250 THEN SO = 37
SOUND SO, .03
GOTO 10

50 '.............. 碰壁或越界了! ...............
S = 4

'............... 將鍵盤緩衝區清除 ...............
FOR I = 0 TO 20
   K$ = INKEY$
NEXT
X = X1: Y = Y1
GOTO 15

55 '................ 吃 蛋 ................
SOUND 4000, .08: SOUND 6800, .06
D%(X, Y) = 32: EG = EG - 1: IF EG = 0 THEN 250
LOCATE 21: PRINT "LEFT:"; EG; " "
GOTO 15

'..........................................
'                  鬼的程式                '
'..........................................
100 FOR I = 0 TO NG
   LOCATE G%(I, 1), G%(I, 0)
   COLOR 14
   IF D%(G%(I, 0), G%(I, 1)) = 250 THEN
      PRINT CHR$(250)
   ELSE
      PRINT " "
   END IF

   '......... 移動 .........
   G%(I, 0) = G%(I, 0) + SI%(G%(I, 2), 0)
   G%(I, 1) = G%(I, 1) + SI%(G%(I, 2), 1)

   '.......檢查越界,碰壁或碰另一鬼 ........
   IF G%(I, 0) < 1 OR G%(I, 0) > 80 THEN 140
   IF G%(I, 1) < 1 OR G%(I, 1) > 20 THEN 140
   IF SCREEN(G%(I, 1), G%(I, 0)) < 3 THEN 140
   IF D%(G%(I,0),G%(I,1))>175 AND D%(G%(I,0),G%(I,1))<179 THEN
      GOTO 140
   END IF

   '.......撿查叉路........
   IF G%(I, 2) = 1 OR G%(I, 2) = 3 THEN 104

   '.......垂直叉路 ? ........
   HI = X - G%(I, 0): IF HI = 0 THEN 108
   HI = HI / ABS(HI)
   PI = G%(I, 0) + HI
   IF D%(PI, G%(I, 1)) < 176 OR D%(PI, G%(I, 1)) > 178 THEN
      GOTO 101
   ELSE
      GOTO 115
   END IF
101 IF HI = 1 THEN NO = 1 ELSE NO = 3
   IF NO = O2 THEN 108
   G%(I, 2) = NO
   GOTO 115

   104 '.......水平叉路 ?........
   IF G%(I, 2) = 0 OR G%(I, 2) = 2 THEN 108
   HI = Y - G%(I, 1): IF HI = 0 THEN 108
   HI = HI / ABS(HI)
   PI = G%(I, 1) + HI
   IF D%(G%(I, 0), PI) < 176 OR D%(G%(I, 0), PI) > 178 THEN
      GOTO 105
   ELSE
      GOTO 115
   END IF
105 IF HI = 1 THEN NO = 2 ELSE NO = 0
   IF NO = O2 THEN 108
   G%(I, 2) = NO

   108 '....是否在同一地方停留3次以上 ? ....
   IF G%(I, 1) = G2%(I, 1) AND G%(I, 0) = G2%(I, 0) THEN
      G2%(I, 2) = G2%(I, 2) + 1
      IF G2%(I, 2) > 3 THEN
         G2%(I, 1) = G%(I, 1): G2%(I, 0) = G%(I, 0)
         G%(I, 2) = INT(RND(1) * 4 + 1) - 1
      END IF
   END IF
   IF G%(I, 1) <> G2%(I, 1) AND G%(I, 0) <> G2%(I, 0) THEN
      G2%(I, 1) = G%(I, 1): G2%(I, 0) = G%(I, 0)
      G2%(I, 2) = 0
   END IF

115 '...... 碰到主角了 ? .........
   IF G%(I, 1) = Y AND G%(I, 0) = X THEN 200
   LOCATE G%(I, 1), G%(I, 0)
   COLOR I + 1: PRINT CHR$(INT(RND(1) * 2 + 1))
NEXT I
119 RETURN

140 '.........改變移動方向........
O2 = G%(I, 2): NO = G%(I, 2)
G%(I, 0) = G%(I, 0) - SI%(O2, 0)
G%(I, 1) = G%(I, 1) - SI%(O2, 1)
IF NO = 3 OR NO = 1 THEN 141
IF G%(I, 0) > X THEN NO = 3
IF G%(I, 0) < X THEN NO = 1
IF G%(I,0)=X THEN NO=3: IF INT(RND(1)*2+1)=2 THEN NO=1
GOTO 150

141 '.................................
IF G%(I, 1) > Y THEN NO = 0
IF G%(I, 1) < Y THEN NO = 2
IF G%(I,1)=Y THEN NO=0: IF INT(RND(1)*2+1)=2 THEN NO=2
150 G%(I, 2) = NO
GOTO 108

200 '.........主角換位置...........
X = INT(RND(1) * 80 + 1): Y = INT(RND(1) * 20 + 1)
IF D%(X, Y) = 32 OR D%(X, Y) = 250 THEN 108
FOR J = 9000 TO 8000 STEP -150
   SOUND J, .05: SOUND 10000 - J, .05
NEXT J
GOTO 200

250 '.................遊戲 OVER .................
CLS : LOCATE 10, 30
PRINT "You spent"; SE; " seconds !"
O$ = INPUT$(1)
END
```


作者：李超群



一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版150號，珍藏版20號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版150號，珍藏版20號以後）

⑴遊戲程式修改篇（含無敵版）。

⑵遊戲資料檔剖析。

⑶攻略小秘技。

◎ＰＣ地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩 GAME 感受）。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明 眞實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討(含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

⑴請附磁片，以便檢驗。

⑵必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

⑴請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

⑵線條力求簡明、清晰。

⑶附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

⑴橫式一寬９公分，高７公分。

⑵直式一寬７公分，高９公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字450元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：

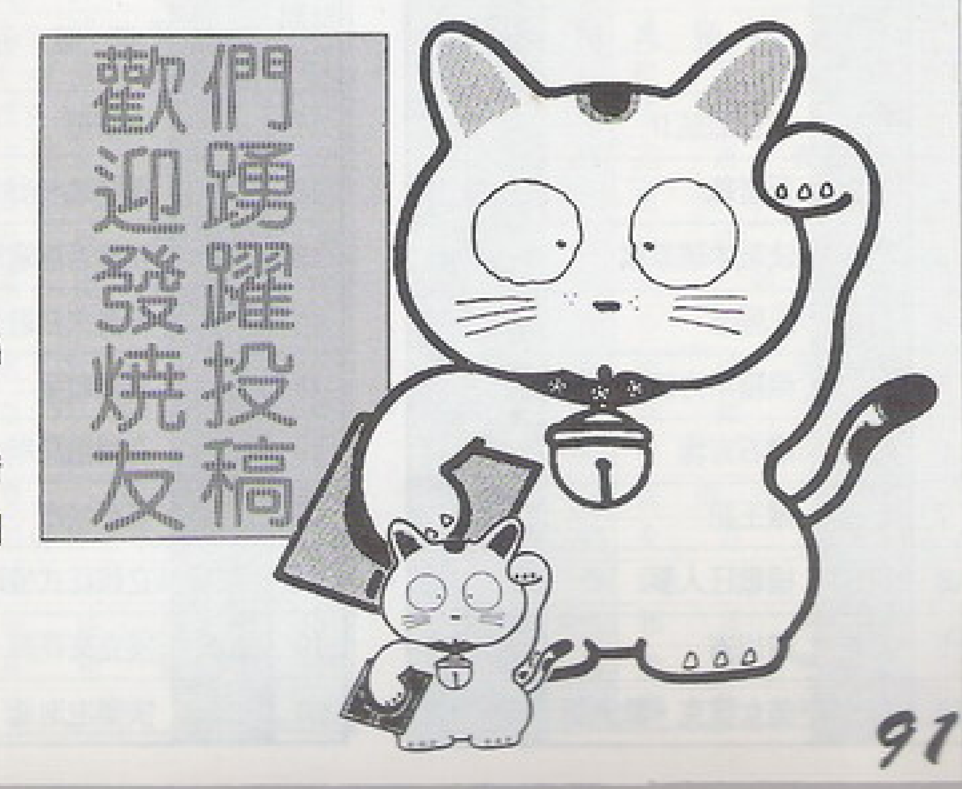
⑴火龍之戰　⑵御封戰將

第二十三期（二月號）

截稿日期：79年12月25日

◎七嘴八舌一遊戲大家談：（500～900字）

⑴決戰中國象棋　⑵鑽石方塊





讀者須知

※請勿以劃撥方式郵購過期雜誌！

一、訂閱辦法

◎方法：到郵局辦理郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一至三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

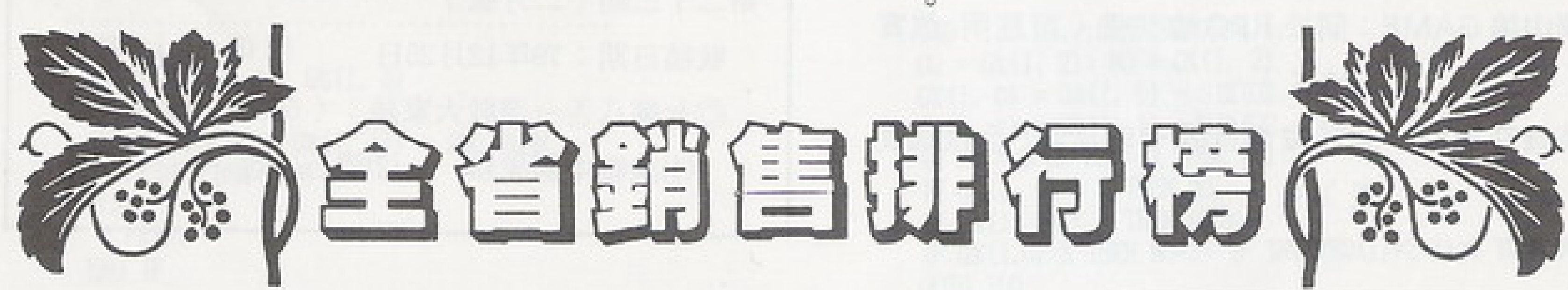
◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

◎費用務必以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

七、郵購遊戲

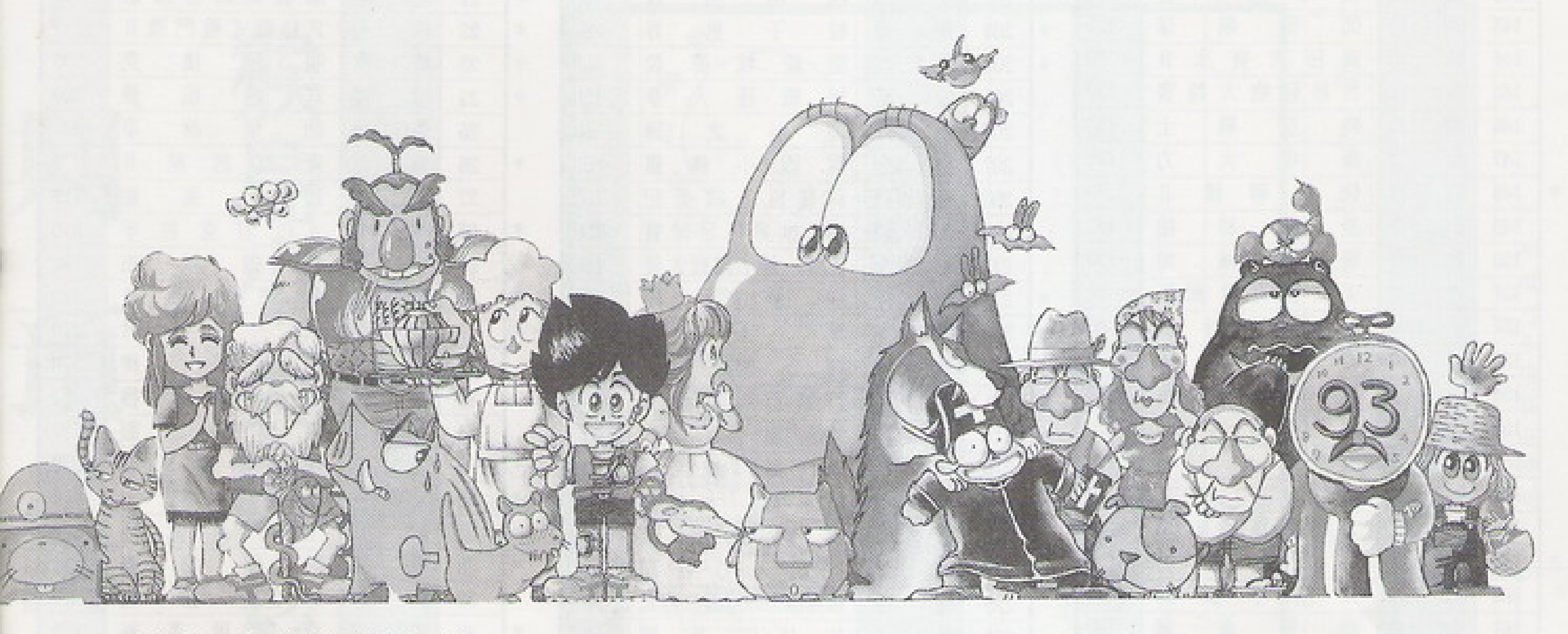
◎本公司不受到郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。



全省銷售排行榜

21期名次	20期名次	遊戲名稱	類別
1	NEW	死亡潛航II	模擬
2	2	忍者龜	動作
3	NEW	決戰中國象棋	智育
4	3	三國志	戰略
5	1	俄羅斯方塊	智育
6	NEW	鑽石方塊	智育
7	6	獸王記	動作
8	5	核戰狂人夢	戰略
9	7	四川省	智育
10	8	美女撲克・歐洲版	智育
11	11	水滸傳	戰略
12	16	模擬城市•地形編修	模擬
13	10	百戰百勝電玩篇	動作智育
14	19	行星末日戰記	戰略
15	4	未來戰爭	冒險
16	13	立體俄羅斯方塊	智育
17	OLD	模擬城市	模擬
18	NEW	立體花式撞球	運動
19	20	撲克萬花筒	智育
20	12	快樂泡泡龍	動作
21	15	波斯王子	動作
22	9	臉譜方塊	智育
23	24	烏茲衝鋒槍	動作
24	NEW	梅杜莎指環	角色扮演
25	NEW	長槍之役	戰略
26	21	1990世界杯足球賽	運動
27	14	雙截龍II	動作
28	27	上帝也抓狂	戰略
29	OLD	燃燒的野球II	運動
30	26	創世紀VI	角色扮演

產品分類目錄



（前有＊表支援魔奇音效卡）

貴族版目錄

編號	類別	遊戲名稱	售價
1	模擬	無敵飛狼	150
3	智育	瘋狂大家樂	80
5	運動	天生好手	80
6	動作	機動戰士	80
10	智育	魔法彈珠檯	80
11	動作	怒	80
13	劇情	桜子防衛戰	80
14	運動	燃燒的野球	80
15	運動	野外籃球	80
16	戰鬥	飛狼突擊 II	80
17	智育	迷宮組曲	80
18	智育	賭王鬥千王	80
19	模擬	名車大賽	80
20	模擬	超級機車賽	80
21	文字冒險	幻想空間	150
22	動作	惡魔城	150
23	戰鬥	大海盜	150
24	動作	鬥之輓歌	80
25	文字冒險	宇宙傳奇 II（上下）	230
27	運動	加州運動會	80
28	模擬	捍衛雄鷹	80
30	角色扮演	忍者傳奇	150
31	智育	鑽石迷宮	80
32	戰鬥	戰斧	80
33	智育	深入虎穴	80
34	智育	奪寶奇兵	150
35	動作	忍者大對決	80
37	智育	俄羅斯方塊	80
38	戰鬥	空中英雄	80
39	戰鬥	紅色十月號	80
40	動作	卡諾夫	150
42	動作	鐵手戰神	80
43	角色扮演	歐洲公路戰	80
45	動作	瘋狂大毀滅	80
46	戰略	銀鏡蛇計劃	80
47	動作	死亡之劍	80
48	智育	神奇王國	80

編號	類別	遊戲名稱	售價
49	智育	打磚塊	150
50	戰鬥	深太空	80
51	模擬	海獵鷹戰鬥機	150
52	冒險	風雲際會	150
53	動作	綠扁帽	150
55	戰鬥	火狐狸	80
56	角色扮演	巫術 IV	80
58	智育	銀河迷宮	80
59	動作	最後的忍者	150
61	戰鬥	風雲戰艦	80
62	動作	瘋狂大賽車	80
63	動作	黑街風雲	80
64	動作	送報童	80
65	角色扮演	影之鬥	150
67	智育	卓別林專輯	80
68	冒險	瘋狂大樓	80
69	動作	霹靂飛車	80
70	動作	怒 II 怒號層圈	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	80
73	運動	野外棒球	80
75	智育	洛城警騎	80
76	動作	4×4越野車大賽	80
77	戰略	信長之野望（上下）	150
78	戰略	三國志（上下）	230
80	運動	漢城奧運（上下）	300
81	動作	飛艇戰士	80
82	運動	最後挑戰	80
85	模擬	GP 大賽車	80
86	戰鬥	坦克大對決	150
89	動作	空降遊騎兵	80
92	模擬	俯衝轟炸機	80
94	動作	雙截龍	150
95	角色扮演	飛輪武士（上下）	150
96	動作	前進高棉	150
98	運動	撞球大賽	150
101	動作	終極警探	150
102	運動	籃球1對1	150

編號	類別	遊戲名稱	售價
103	模擬	火爆魚雷艇	150
104	運動	強棒再出擊	150
105	角色扮演	冰城傳奇 II	150
106	動作角色	喋血艦長	150
107	智育	決戰西洋棋	150
108	角色扮演	鐵甲爭霸戰	150
109	模擬	飛向北越	80
110	動作	快打旋風	150
111	動作	威探闖通關	150
＊113	角色扮演	國王傳奇	80
114	動作	古巴反戰	150
115	動作	狂飆飛車手	80
116	動作	快打磚塊	80
117	動作	時空大盜	80
118	動作	星際征服者	80
119	動作	小鮫立大功	150
120	動作	龍之忍者	150
121	模擬	名車大賽 II	150
122	動作	屠龍記	80
＊123	運動	海灘排球王	150
124	運動	迷你高爾夫	80
125	動作	魔宮傳奇	80
126	模擬	重金屬坦克	80
128	動作	高速賽車	80
129	動作	魔鬼訓練營	80
130	動作	街頭鬥士	80
131	模擬	火戰車	150
＊132	動作	空中飛鯊	150
133	動作角色	幽城寶藏	150
＊134	動作	熱血高校	150
135	戰略	聖女貞德	150
136	冒險	黑暗金字塔	80
137	智育	全力反彈	80
＊138	動作	蜘蛛人	150
139	動作角色	預言奇兵	150
140	動作	機器戰警	80
141	動作	蠻俠神鷹	80

	編號	類別	遊戲名稱	售價
	142	模擬	機車越野賽	150
	143	動作	閃電鋼球	150
	144	動作	瘋狂大賽車 II	80
	145	動作	世界怪物大競賽	150
	146	動作	時空戰士	150
	147	動作	集中火力	150
*	148	動作	快打磚塊 II	80
	149	動作	無敵神槍	150
	150	動作	毀天滅地	150
	151	智育	美女撲克歐洲版	80
	152	動作冒險	海王星計劃	80
	153	冒險	地心探險	150
	154	模擬	城市大賽車	80
	155	動作角色	伊蘇國	150
	156	動作	魔斧	150
	157	動作	超人	150
	158	智育	立體俄羅斯方塊	80
*	159	動作	烏茲衝鋒槍	150
	160	動作	太空小蜜蜂	80
	161	動作角色	變形金鋼	150
*	162	博弈	水果盤	80
	163	動作	聖戰奇兵動作版	150
	164	動作	毀滅戰士	80
	165	動作	殺人執照	80
	166	智育	水管狂想曲	80
	167	動作	猛鬼逛街	150
*	168	模擬	方程式機車賽	150
	169	動作冒險	步步殺機	80
	170	動作	忍	80
	171	智育	俄羅斯方塊 II	150
*	172	動作	衝鋒飛車	150
	173	動作	異形	150
	174	動作	終極警探・電影版	150
*	175	動作角色	銀河超能力戰記	150
	176	動作	雙截龍 II	80
*	177	動作	武道館	150
	178	模擬	古董名車大賽	150
*	179	智育	電腦病毒防衛戰	80
	180	動作	槍林彈雨	150
*	181	動作	第一滴血 III	150
	182	動作	異形 II	150
	183	冒險	瑪雅迷蹤	150
	184	智育	奇中棋	80
	185	動作	聖劍之征	150
	186	角色扮演	泰坦風雲	150
	187	智育	重金屬美女	80
*	188	模擬	風馳電掣	150
	189	運動	職業網球大賽	150
	190	模擬	M4 雪曼坦克	150
	191	模擬	藍天使飛行特技小組	80
*	192	動作	快樂泡泡龍	150
	193	運動	藍天碧海風浪板	80
	194	戰略	北與南	150
	195	模擬	特技飛車	80
	196	動作	激流浪子	150
*	197	運動	雪國狄斯奈	150
*	198	模擬	砲艇	150
	199	動作	拼磁盤	150
*	200	動作	波斯王子	150
	201	動作	異形 I	150

	編號	類別	遊戲名稱	售價
	202	動作	跳跳飛球	150
*	203	智育	粒子世界	80
*	204	動作	惡魔城傳說	150
	205	戰略	核戰狂人夢	150
	206	動作	叢林之神	80
	207	動作	雲國小精靈	80
	208	動作冒險	科羅拉多尋金記	150
	209	運動	1990 世界杯足球賽	150
	210	動作	巴黎－達卡越野大賽	150
*	211	動作	好夢連床	150
*	212	動作	獸王記	150
	213	動作	蝙蝠俠	150
*	214	動作智育	百戰百勝電玩篇	150
*	215	智育	臉譜方塊－俄羅斯三代	150
	216	智育	意亂情迷	150
	217	動作	銀行大盜	80
*	218	智育	撲克萬花筒	150
	219	戰略	行星末日戰記	150
	220	模擬	模擬城市地形編修程式	150
	221	角色扮演	梅杜莎指環	150
	222	冒險	極光勇士	150
*	223	運動	職業高爾夫巡迴賽	150
	224	運動	立體花式撞球	80
*	225	智育	鑽石方塊	80
	226	角色扮演	御封戰將	150
*	227	動作戰略	激戰M星雲	150
	228	智育	石の道	150
*	229	動作	油龍戲縫	180
	230	運動	NBA大賽	150
	231	動作	霹靂男兒	150

珍藏版目錄

	編號	類別	遊戲名稱	售價
	2	角色扮演	未來之魔法	180
*	3	文字冒險	蘿塞拉的冒險	460
*	4	文字冒險	幻想空間 II	340
	5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	290
	6	動作	長槍英雄	230
*	7	文字冒險	警察故事 II	340
	8	模擬	醫生也瘋狂	230
	9	角色扮演	光芒之池	230
	10	動作	魔鬼戰警	230
	11	文字冒險	淘金熱	300
	12	動作角色	地心攔截	230
*	13	動作	宇宙神風號	270
*	14	動作冒險	太空捕快	270
*	15	文字冒險	宇宙傳奇 III	340
*	16	模擬	688 攻擊潛艇	180
	17	角色扮演	魔法門 II	230
	18	角色扮演	冬之魔	230
	19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	270
	20	角色扮演	青色枷的詛咒	270
*	21	冒險	聖戰奇兵冒險版	270
*	22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	180
*	23	智育	明星撲克	230
*	24	模擬	紅色風暴	230
	25	動作角色	仙境故事	230
*	26	動作	魔鬼剋星 II	270
	27	角色扮演	銀河英雄	180
*	28	模擬	A-10 坦克殺手	270
	29	模擬	模擬城市	180
*	30	文字冒險	幻想空間 III	420
*	31	動作角色	風行者	230
	32	戰略	水滸傳	230
	33	模擬	噴射戰鬥機	230
	34	動作	太陽神之眼	230
*	35	運作	燃燒的野球 II	230
*	36	文字冒險	英雄傳奇 I	500
*	37	模擬	上帝也抓狂	180
*	38	模擬	裝甲雄獅	290
	39	動作	終極孤鷹	270
*	40	角色扮演	克萊恩英豪	270
	41	智育	炸彈小子	230
	42	模擬	戰鬥轟炸機	270
	43	動作	出擊飛龍	230
*	44	角色扮演	創世紀 VI	380
	45	角色扮演	武士傳說	340
*	46	智育	四川省	270
*	47	文字冒險	代碼：冰人	460
*	48	動作角色	魔界歷險	340
*	49	冒險	紗之器	340
*	50	動作	金牌拳王	230
*	51	文字冒險	亞瑟王傳奇	500
*	52	模擬	百戰鐵翼	180
*	53	模擬角色	飛龍騎士	270
*	54	模擬	從海底出擊	180
*	55	動作	忍者龜	270
*	56	角色扮演	銀色匕首之謎	180
*	57	戰略	凱撒大帝	230
*	58	動作	賽車追逐戰	270
*	59	冒險	未來戰爭一時空冒險	230
*	60	冒險	小人物狂想曲	300
*	61	動作	快樂潛水伕	230
*	62	動作	魔境傳說	230
*	63	冒險	異形神殿	230
	64	戰略	長槍之役	180
*	65	模擬	死亡潛航 II	270
	66	角色扮演	火龍之戰	180
*	67	智育	決戰中國象棋	230
*	68	動作	機動戰士 II	230
*	69	冒險	猴島小英雄	420
*	70	模擬	名車大賽 III	230
*	71	動作模擬	銀河飛將	230
*	72	動作	New 星式七號	270
*	73	模擬	SU-25 戰鬥機	230

下期預告：

猴島小英雄 彩色 攻略



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	户名	謝 明 奇	

新臺幣：

(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳	寄款人	姓名	
		住址	(郵遞區號)
		電話	

主管：

經辦員：

⊙存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用。

⊙帳户本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳户

手續費	次	元

局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	中心局郵戳
	户名	謝 明 奇	

新臺幣：

(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳	寄款人	姓名	
		住址	(郵遞區號)
		電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

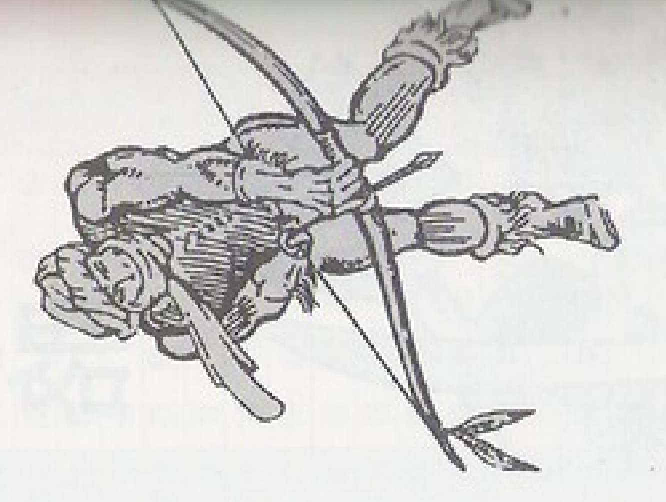
手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

請注意：一、帳號、户名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

下期預告：武士傳說攻略





請沿此線裁開!!

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

☐新訂戶　☐續訂戶

訂戶編號 ____________

訂戶年齡 ______ 職業 ______

電話 ____________

本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年6期360元　☐一年12期720元

自___年___月號至___年___月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

此欄係備寄款人與帳户通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。否則應請換單另填。

JONES

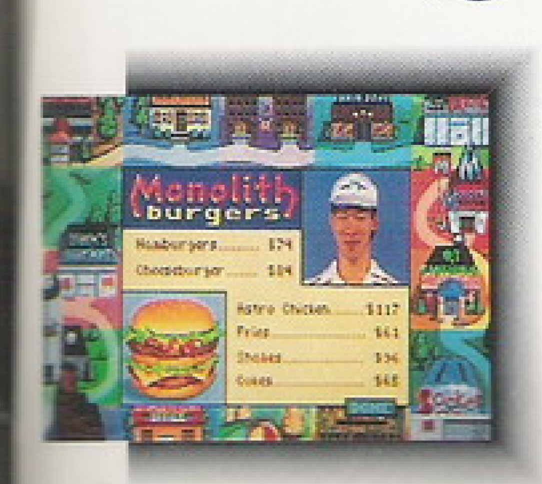
in the Fast Lane



單身貴族不可不看、
不可不聽、不可不知！
溫馨家庭不能不會、
不能不想、不能不管！
快樂、職業、財富、學歷—
你要什麼？我都想要！




SIERRA新作「幸福人」
近日即將露面！








上班族的另一種休閒方式
休閒軟體的新魅力
歡迎蒞臨全國資訊展
軟體世界館
軟體世界雜誌
軟體世界研究開發中心 製作發行
SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE